XIII

: A FRANCIA KIADÓ AMERIKÁBAN FEJLESZTETT JÁTÉKA HAMAROSAN EGY BELGA MŰVÉSZ RÓMAI SZÁMJEGYEIT HOZZA EL A MAGYAR MONITOROKRA

576 KBYTE

796,- Ft

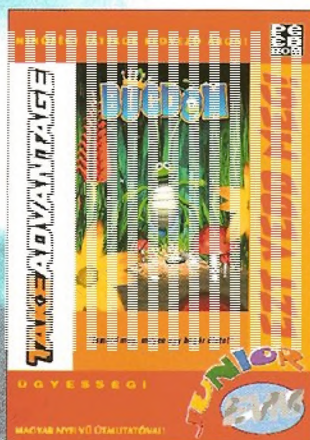
138. alkalom (2002. november)

HAEGEMONIA // NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



NO ONE LIVES FOREVER 2 // THE LORD OF THE RINGS

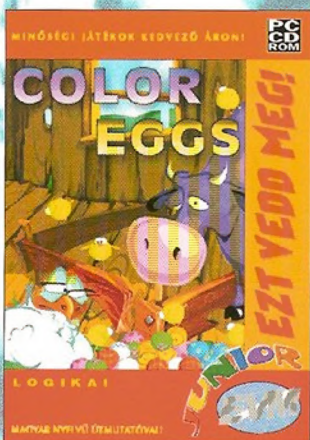
ÚJDONSÁGOK

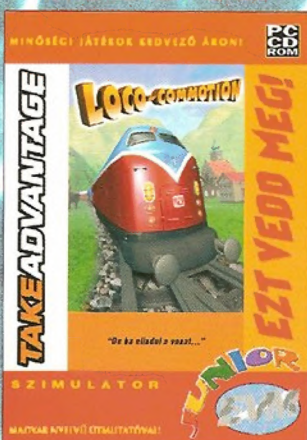


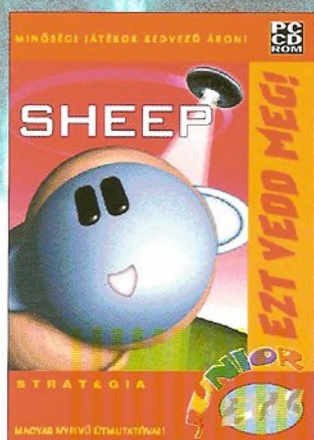




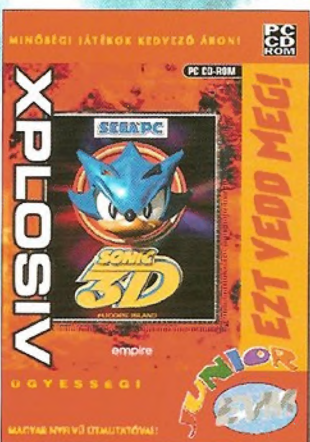
1999 Ft.-



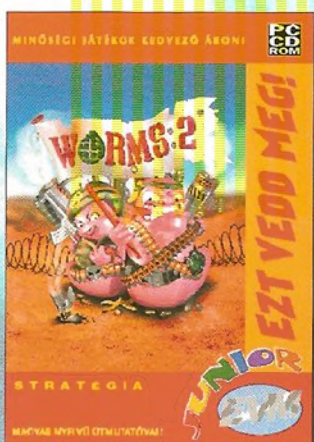




www.evm.hu







TESCO
CD GALAXIS
Libri
Office DEPOT
Media Markt
Electro World
576 KByte

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK: 369-26-86 e-MAIL: frigyes.bischof@576.hu

Encomion Moriae

„A Balgaság Dicsérete"

A Vadász némán állt ősei sírhantja felett. Gyertyák ezrei, sőt, talán tízezrei ragyogták be a temető mesterségesen kialakított, végtelennek tűnő márvány- és kőrengetegét. Elődeire gondolt – németekre, magyarokra, nőkre, férfiakra. A génjeiben őrzi őket. Itt vannak vele. Itt élnek benne. Valószínűleg alapos nyaklevest kevernének le neki, ha megtehetnék...
„Ami a szabad művészeteket illeti, mi tüzelte fel az emberi szellemet annyi kiváló mesterség kigondolására, örökül hagyására, ha nem a dicsőségszomj? Ezek az emberek aztán igazán balgák voltak; azt hitték, hogy tömérdek virrasztásukkal, munkájukkal hírnevet szereznek. Pedig nincs annál üresebb dolog." tréfálkozik Gerard Gerards, ismertebb nevén „rotterdami" Erasmus, a kiváló XVI. századi humanista, *„A Balgaság Dicsérete"* c. munkájában. A Vadász a vékony kötetet lapozgatva azonnal felismerte önnön hiúságát. „Ciki", vagy sem: a Világ barátsága – ellenségeskedés Istennel. Le kell állnia a beszurkodásokkal. „Nem tudom, hogy a cikkíróid mit szólnak ahhoz, hogy belejavítasz a cikkükbe. Szerintem nagyon megalázó lehet." írta neki Tőrös „Bazska" Balázs, a **KByte** egykori tollforgatója egy magánlevélben. Nem volt egyedül a véleménnyel. A koncepció – kár tagadni, - kétségkívül önmagától eltelt önmagától származott – s bár a cikkírói zöme (már akikkel megbeszélte annak idején; a legtöbbjüket váratlanul érte a nyilvános korrektúra, ergo a nyilvános megalázás) rábólintott az ügyre, hisz a cél nemes volt: éreztetni az Olvasóval, hogy komolyan oda van figyelve a lapra; ő maga soha nem békült meg igazán a döntéssel. Hiba volt. Kapitális hiba. Véget kell vetnie a dolognak. Véget, még akkor is, ha sokak számára ezzel a „feelingen" újabb csorbát ejt. Pokolba a „feelinggel" - tisztességes zsurnalisztikát! A polgári nevükön publikálja majd a srácokat. Megérdemlik. Valahogy bocsánatot kell kérnie az újságíróitól...

A bolygó cirka három tucat nap híján huszonnyolcszor kerülte meg Napját, mióta megszületett. Hetek, sőt hónapok múltak látszólag önkívületi állapotban, majd öntudatra ébredt. Habzsolta a tudást, zabálta az információt. Évek teltek el, mire Vadásszá lett. Megvilágosodott: felismerte, hogy a legfelsőbb Kérdésre - mi a fenét keres itt, és minek? - nem kaphat Választ, mert nem úgy tervezték, hogy felfoghassa saját létezésének célját. Az őt körülvevő Világra koncentrált hát; a Világra, melynek sokan a rabszolgái - ő a Vadásza lett. Egy extraterresztriális expedíció tagjának lelkesedésével vetette bele magát a kutatásba és elemzésbe: kultúrák, korok, tények és lények, jelenségek, társadalmak, forradalmak, civilizációk, rejtélyek és felismerések.

Játékok. Ezek mozgatták a Világot. Sport, politika, gazdaság - szemében ezek is csak játékok voltak. De talán túlságosan kötöttek... a helyi időszámítás szerinti XXI. századra az interaktív szórakoztatóipar nőtte ki magát a Világ első számú profittermelőjévé - az emberek többet költöttek számítógépes- és videojátékokra, mint amennyit az azt megelőző század nagy kultúrszenzációja, a mozi betakarított. A Vadász ennek lett evangélistája - ezért lelkesedett, ebben hitt; jól tudta: rongybabától az *Enterprise* holofedélzetéig - vagy tovább, bár a thalamus manipulációjáért mentálhigiéniás okokból nem lelkesedett - hosszú és rögös az út.
Születését nem ünnepelték tömegek; nem történt semmi a Világban. Két ember azonban rettenetesen boldog volt aznap. Két ember, akiknek génállománya most a Vadászban él tovább. Nekik is tartozik. Akárcsak a Vágynak, mely biztosítja, hogy ő is tovább éljen majd a saját gyermekeiben.

Valószínűleg ez a Vágy hajtotta őt ebbe az étterembe, ebbe a székbe, ebbe a vacsorába. A Lány gyönyörű volt; derűs, ápolt, intelligens és rettenetesen okos. Az újságról beszélgettek, az ő újságjáról - arról az újságról, amit az Olvasó a kezében tart. A roham gyors volt; vértelen, kíméletlen, precíz. A Lány mosolygott, és szelíden megsemmisítette őt. Érvek, kontra és kontra. Mi és miért nem jó a lapban - öt perces időkeretben, pontosabb csapást merve, mint az Tom Clancy játékban valaha történhetett. Borító, rovatok, interjúk, tesztek, általános profil, orientáltság, piac-penetráció - MINDEN, versus a Vadász. Őrület. A Vadász előtt lepergett eddigi „szakmai" élete: hogyan jósolt meg játékkonverziókat hónapokkal a hivatalos bejelentés előtt, hogyan mutatott rá pontosan a SEGA hibáira és lehetséges stratégiájára közvetlenül a Dreamcast megjelenése után, hogyan elemezte önnön hibáit és inkorrekt döntéseit a lappal kapcsolatban. A Lány mindenre rákontrázott. Megfogalmazta mindazt, amire eddig rájött a **KByte**-tal kapcsolatban, és mindazt, amire rá FOG jönni. Telefonszám helyett kacéran egy Perpetuum Mobile formuláját tolta át kecsesen az asztalon - a recepturát, amit a Vadász eleddig görcsös hiúságból és hamis elveket követve nem volt hajlandó valósággá váltani.
„Te Vadászoknak akarod készíteni, de a **KByte** nem a Vadászoké. Az egyszerű, hétköznapi embereké, ez FONTOS."
Nehezen tudta elfogadni a Lány igazát. Számára a játékipar csupán az volt, AMI. IPAR. A Vadász számára: művészeti ág. A kettő a jelenben nem élt, nem élhetett szimbiózisban. Vesztett.

Várnia kell tehát. A Vadász halkan felülbírálta önmagát, áttanulmányozta lelkiismeretét. A felismerés megnyugvással töltötte el.

Újfent készen állt, hogy a Csodaszarvast űzze.

Theodore Reiker

tartalomjegyzék



Címlap // XIII

Tartalomjegyzék // Iron Storm

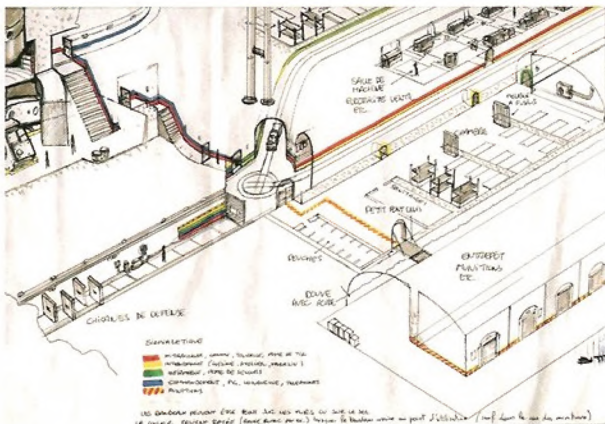


RECENZIÓK

AKTUALITÁSOK

RECENZIÓK (ALFABETIKUS SORRENDBEN)

ROVATOK





Kiadja a COMGAME '576' Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112.
Postacím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Drótposta: 576kbyte@576.hu
Honlap: www.576.hu

Főszerkesztő: Theodore Reiker (reiker@576.hu)
Látványtechnika: Soltész Tamás (bwc@576.hu)
Munkatársak:
Csák Gergely (dracoo-[listed]) (dracoo@maffia.hu)
Domján László (DaemonLaz) (suffocation@freemail.hu)
Fábián Balázs (Balage) (balage@576.hu)
Furulyás Ádám (Furci) (iniquity@shotgun.hu)
Gyalog Zoltán (GyZ) (nonpluszultra@freemail.hu)
Korányi Teodor (Stiletto) (sabreman@freemail.hu)
Makai Sándor (Clemi) (clemi@freemail.hu)
Nemes Raymond (Credo) (credo@resource.cx)
Orosz Miklós (Freak) (muzik@freemail.hu)
Putz Patrik (Patrik) (patrik@blueplanet.hu)
Radeczky Zoltán (radeczky@netscape.net)
Somosi László (Liquid) (liquid@576.hu)
Sütő János (Ender Wiggin) (jbaker@dravanet.hu)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Médiaigazgató: Martin
Levilágítás: Heiling Média Kft.



Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:
576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1329 Budapest Pf. 24
/ / egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft
("Előfizetni jó!")

ISSN 0865-8226

Doom III Leaked E3 Alpha screenshots by kmm.













Kiszivárgott a Doom III „demo"

Csak megtörtént: az id által féltve őrzött (az eddigi két darab nyilvános prezentációra is csak a kiválasztott kevesek juthattak be az *E3-on* és a *QuakeConon*) *Doom III* erősen alpha állapotban leledző „demoverziója" (az idei *E3-on* prezentált hárompályás szösszenetről van szó) október legvégén, egy viharos éjszakán kihajózott az Internet háborgó tengerére. A kiszivárgott alphából képeket közlő online lapok többsége ugyan csak pár óráig tudta fent tartani a screenshotokat (a *Doom III-at* majdan forgalmazó Activision példás gyorsasággal küldte szét a könyörtelen jogi válaszlépést kilátásba helyező emaileket), de ez már nem tudta megakadályozni, hogy a „demo" villámgyorsan elterjedjen a neten – a fájlmegosztó rendszerek korában lehetetlen gátat szabni a játékosok kíváncsiságának. A kiszivárogtatást követő napon már a forrás kilétéről is keringtek hírek: az id egyik pályatervezőjétől származó információ szerint az ATI Technologies (igen, a videókártya gyártó ATI) volt a hunyó - a dolgot azonban hivatalosan egyik részről sem erősítették meg. Carmack bácsi (állítólag) még aznap megírta levelét az ATI vezetőségének, melynek pontos tartalma ugyan nem ismeretes, de valószínűleg nem a szívből jövő szeretetéről és csodálatáról biztosította őket...
A botrányt követő napokban a különféle netes chateken felbukkanó Xian (Christian Antkow - ő lenne az a bizonyos pályatervező) már tagadta, hogy az ATI lenne a háttérben, szerinte visszaéltek a nevével. A pletykák azonban ekkora már elszabadultak, széles körben beszélték (szintén Antkow állítólagos kijelentéseire hivatkozva), hogy az ATI-nak már korábban is jó szokása volt a fejlesztési stádiumban lévő játékszoftverek laza kezelése – jó két hónapja (megint csak állítólag) egy, az *Unreal Warfare* (a konkurens Epic következő projektjéről van szó ugyebár) működő verzióját tartalmazó laptoppal kedveskedtek az id Software lelkes kis csapatának. Szóbeszédek tehát vannak dögivel, de jelenleg csak egy dolog biztos: Carmackék NAGYON dühösek. A „demoverziót" megszerző emberkék véleménye szerint egyébként a félkész *Doom III* első pályái megdöbbentő minőségű játékot ígérnek, annak ellenére is, hogy a jelenleg kiszivárgott build (ne felejtsük el: a játék várható megjelenése előtti egy éves állapotokat tükrözi) csak az abszolút csúcskategóriás vasakon hajlandó normális frame / szekundum értékek mellett megmozdulni.

A politika ismét bekavar

Múlt számunkban foglalkoztunk részletesebben a videojátékok és a politika viszonyával az abszurd görög példán keresztül; most a washingtoni orvlövészek által elkövetett gyilkosságsorozat adott okot arra, hogy az amerikai közélet és média néhány túlbuzgó szereplője beleüsse az orrát az elektronikus játékok kereskedelmébe. Az első áldozat a *Hitman 2* volt. A bérgyilkosos lövölde folytatását reklámozó két tévéspotot szinte azonnal levették a műsorról az amerikai tévécsatornák (túlzottan erőszakosnak találták a sorban tolakodó néni, illetve egy feltételezett bűnöző agyonlövését bemutató jeleneteket). A sorozatgyilkosságok miatt később számos Washington-környéki játékbolt beszüntette a *Hitman 2* árusítását, pont úgy, ahogy az októberi **KByte**ban kivesézett *Sniper: The Path of Vengeance-et* is. Október utolsó hetében az *America's Army-t* érte nyílt támadás: Jack Thompson, miami főügyész kérvényt nyújtott be egy szövetségi bírósághoz, miszerint azonnali hatállyal szűntessék be az amerikai hadsereg megbízásából készített, és ingyenesen terjesztett játék forgalmazását. Thompson korábban az iskolai lövöldözésekben elhunyt fiatalok szüleit képviselete különféle kártérítési perekben (több játékgyártó ellen is indítottak ilyet a múlt évben – teljesen sikertelenül), most pedig tíz éves fiának testi és lelki épségéért aggódik. Elmondása szerint, amíg a hatóságok a sorozatgyilkosokra vadásznak az országban, addig az *America's Army* újabb potenciális orvlövészeket nevel ki a fiatalokból. No comment, kíváncsian várjuk a fejleményeket...

Csúszkák

Lara néni még egy darabig várat magára: az Eidos bejelentette, hogy a *Tomb Raider: The Angel of Darkness* megjelenése a tervezett november tizenötödikei időpontról 2003 februárjára csúszik át. Hivatalosan ugyan nem indokolták a csúszás okát, de nekünk azért (az ECTS-en mutogatott, komoly sebességproblémákkal küszködő PS2-es verzió alapján) vannak tippjeink. A CDV által forgalmazott (és a hazai Mithis Games által fejlesztett) *Imperium Galactica 3* is csúszik egy nagyot, egészen 2003 második feléig. Az *IG3* megnövelt fejlesztési idejét a fejlesztők egy kövér multiplayer-módusz implementálására használják majd fel. Sajnos csúszik egy alaposat a régen várt *Breed* is. A *HALO* nyomvonalán mozgó (és szintén a CDV védőszárnyai alatt készülő) taktikai FPS 2003 második negyedévére korcsolyázott

át a megcélzott 2002 decemberi premier helyett – az okok a grafika finomhangolásában keresendőek; a Brat Designs a legújabb generációs grafikus kártyák képességeit is kihasználó elemeket kíván építeni a játékba. A Codemasters által babusgatott *Project IGI 2* sem fog megjelenni novemberben. A fejlesztő bácsik még mindig a játékban rosszalkodó nagy számú buggal harcolnak, így csak jövő év februárjában kezdhetjük meg a szupertitkos „I'm Going In" kódnevű hadművelet második felvonását.

Mégis elkelt a Vivendi

Ilyen az offline játékmagazinok sorsa: alig adtuk közre októberi számunkban, hogy a Vivendi játékrészlege nem eladó, pár napra rá kiderült, hogy mégis az. A tízmilliárdos nagyságrendű (euróban értendő persze) veszteséggel küszködő francia óriásvállalt vezetősége végül a teljes játékdivízió értékesítéséről döntött – rögtön meg is kezdték a tárgyalásokat három (magukat akkor még megnevezni nem kívánó) érdeklődővel. A francia urak mintegy hárommilliárd eurót szerettek volna kapni a Univesal Interactive-ot és a Blizzard Entertainment-et is magába tömörítő játékrészlegért (független elemzők korábban csupán két milliárd euróra taksálták a kiadó értékét). A szerencsés vevő végül is a szintén francia Legardere Group lett – a vételár nagyságáról nem szól a fáma, mint ahogy arról sem, hogy a későbbiekben át akarják e nevezni a kiadót mondjuk Legardere Interactive-á.

Elbocsátások az Electronic Artsnál

A jelek szerint a játékpiac legjobban menő kiadójánál, az Electronic Artsnál sem szívbajosak a menedzser urak, ha a költségek csökkentéséről van szó: tavasszal a Westwood berkeiben végeztek „racionalizálást" (repült a fél cég), most pedig a *Need for Speed: Hot Pursuit 2* fejlesztőit, az EA Bellevue Studiot számolták fel egy szempillantás alatt. A fejlesztőcsapat negyven embert foglalkoztatott, ebből húszan kapásból az utcára kerültek, a maradékot pedig átirányították az Electronic Arts más részlegeihez. Kegyetlen a világ...

Halálos netcafék

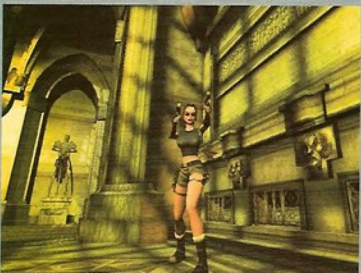
A játékmegszállottságnak – úgy tűnik – létezik halálosan veszélyes oldala is. Az év elején egy amerikai fiatalember lett öngyilkos pár nap folyamatos *EverQuestezés* után, most pedig a Távol-Keleten történt két, a játékokhoz kapcsolódó haláleset. Az egyes számú áldozat egy dél-koreai férfi volt, aki a szó legszorosabb értelmében belehalt a játékba. A fiatalember egy októberi pénteken kezdett játszani egy kwangjui (a városka nagyjából 260 kilométerre fekszik Dél-Korea fővárosától, Szöultól) netes kávéházban, és 86 (igen, jól látjátok, nyolcvanhat!) órán keresztül gyakorlatilag nem állt fel a gép mellől: aludni nem aludt, és enni sem evett. A maratoni játékadag után összeesett a gép mellett, rövid időre magához tért, meglátogatta a mellékhelyiséget - fél óra múlva holtan találták. A rendőrség kizárja az idegenkezűséget (azaz nem gyilkosság történt). Dél-Korea a multiplayer játékok Mekkája, egyes tévécsatornák vasárnaponként *StarCraft-meccseket* közvetítenek, a populáció fele (azaz nagyjából 23 millió ember) rendszeresen használja az Internetet, és az országban több mint 22 ezer netcafé található. A jelenlegi eset ráadásul nem az első, tavaly már történt hasonló tragédia. A kettes számú haláleset Tajvanban történt: a huszonhét éves Lien Wen-cheng harminckét órát töltött egyhuzamban a monitor előtt, majd habzó szájjal és vérző orral a földre zuhant. A netcafé alkalmazottai azonnal mentőt hívtak, de az orvosok már nem tudtak segíteni a szerencsétlenen. Az orvosi szakvélemény szerint Wen-cheng halálát a játék közben felvett merev testpozícióból és az alvás hiányából fakadó kimerültség okozta. Tanulság: óránként tessék tíz perc szünetet tartani, ahogy azt a játékok kézikönyvei is tanácsolják.

Jótékony NovaLogic

A NovaLogic sajátos reklám (?) fogással kívánja nagyobb vásárlókedvre serkenteni a cég legújabb kommandós játéka, a *Delta Force - Black Hawk Down* iránt érdeklődőket. A játék eladásaiból származó pénzösszeg egy meghatározott részét át kívánják utalni ugyanis a SOFW (Special Operations Warrior Foundation) számlájára. A SOFW 1980-ban alakult jótékonysági szervezet, melynek legfőbb célja, hogy a brit / amerikai Különleges Erők szolgálatában életüket vesztett katonák gyermekeinek iskoláztatására anyagi támogatást és elnyerhető egyetemi ösztöndíjakat biztosítson. A szomáliai Operation Restore Hope / Task Force Ranger hadműveleteket feldolgozó *Delta Force - Black Hawk Down* megjelenését egyébként kétszer is elhalasztották az elmúlt hetekben: először november végére, majd pár napra rá a jövő év elejére.

Somosi László






COLD ZERO: THE LAST STAND

Kiadó: **JoWooD Productions**

Fejlesztő: **Drago Entertainment**

Eredet: **Lengyelország**

Formátum: **PC**

Megjelenés: **2003. első negyedév**

Web: **www.jowood.com/gamers/index.php?site=2&lang=en&GameID=cold_zero**





A főszereplő John McAffrey, lecsúszott magándetektív. Piti számlaügyletével véletlenül átvágja az olasz maffia vezérét. Választhat: meghal, vagy bedolgozik a családnak. Választ - átáll a sötét oldalra, első feladata pedig a Cold Zero nevű vírus meglovasítása egy biológiai kutatóintézetből. A továbbiakban folyamatosan vadásznak rá minden elképzelhető oldalról, száznál is többféle ellenséggel kerül szembe, akiket legalább ennyiféle fegyverrel lőhet agyon. „Kaparintsd meg a Cold Zero-t, mielőtt valaki az emberiség ellen fordítaná azt!" – szól a hivatalos sajtóanyag, vagyis végeredményben már megint a Világ megmentéséért küzdhetünk.

A történet maga nem egy nagy nóvum, de én kifejezetten lelkes és ügybuzgó voltam, mikor Reiker apó kezembe nyomta a *Cold Zero* PreBeta Preview Version fedőnevű lemezt. Hozzáfűzte, előzetest kér egy oldal terjedelemben, lehetőleg olyat, ami a játékról és a háttérben megbúvó fejlesztőgárdáról is sokat elárul.

Ezt követte otthoni sápadozásom. A prebéta verzió két játszható pályát tartalmaz, melyek egyenként úgy öt perc alatt töltődnek be. Fél perc elteltével engem lelőnek, és következik újra a hosszú várakozás. Nehéz lesz ez így, gondoltam, hanyagoljuk hát egyelőre az akciót, nézzük inkább, kik készítik a játékot. Drago Entertainment a társaság neve, szép arany sárkányfej a logójuk. Pár perc keresgélés; megtudom, hogy eddig az 1999-es *Hell Copter-t* köszönhetjük nekik. Tovább kutatok, kiderül, hogy lengyelek a srácok, egyébként nem lehet tudni róluk semmit. Még honlapjuk sincs, ajaj. Viszont vannak egyéb, játékokkal foglalkozó lengyel szájtok, rajtuk pedig e-mail címek. A címek mögött segítőkész emberek, az egész lánc végén pedig egy, a neve elhallgatását kérő szimpatikus programozó. Az illető a *Cold Zero* motorjának logikájáért, a hálózati támogatásért és a DirectX-ért felel.

Hétvége, éjjel 1 óra, *ICQ-n* csevegünk. A lengyel srác fáradt, ötven órája nem aludt. Megfeszített munka folyik odaát Krakkóban, november 22-én a játék német verziójának már piacon kell lennie. Hamar rákérdezek az aggasztóan hosszú töltési időre. Megnyugtat, pont ez náluk az aktuális téma, a gyors visszatöltés megoldásán fáradoznak. Csak hát időbe telik, míg az óriási pályák a memóriába kerülnek.

Izometrikus szögből követett, külső nézetű 3D programról lévén szó, adódik számomra a kérdés: összemérhető-e a *Cold Zero* például a népszerű *Commandos* sorozattal? Szerinte mindenképpen, elsősorban látvány és akció tekintetében, amit úgy értelmezek, hogy annyira azért mégsem. Gondolkodni itt is kell, de kevesebb idő jut rá a harcok miatt. Logikai feladványok vonatkozásában inkább a *Fallout Tactics-et* és a *Tomb Raider* sorozatot említi. Az irányítás is nagyrészt az *FT-t* idézi. A lengyel fejlesztő állítása szerint a játék olyan különleges taktika / akció / kaland mixtúra lesz, amilyet még nem pipáltunk. Mindemellett karakterünk képességei RPG-szerűen fejlődnek majd. Úgyszint egyedülállónak ígéri a teljesen véletlenszerű AI-t, a kiszámíthatatlanul viselkedő ellenfeleket. Én rögvest anarchiát emlegetek, mire Ő egy dupla smile-t követően jelzi,





hogy az nekik csak jól jön. Majd komolyra fordítva a szót hozzáfűzi, a botok nem járják be ugyanazt az utat kétszer, de a játékost akár egész pályán keresztül is üldözik, némelyek fedezékbe vonulnak, többféleképpen reagálnak, ha hullára lelnek stb. Többjátékos módra terelődik a szó. Az én verziómban még nincs, a véglegesben viszont valószínűleg lesz. A programozó büszkén és részletesen beszél a várható eredményről, sokat dolgozik rajta, érezhetően szereti a témát. Összefoglalva, Internet és LAN alapú játékot terveznek, különböző feladatokkal. A játékosok két humán csapat valamelyikéhez (A és B) csatlakozhatnak, ezekre egy NPC alakulat fog vadászni. Talán lesz hivatalos, a rendelkezésre álló szerverek listáját összegyűjtő szerver is.

Kérdezősködöm a Drago-ról. Sajnos a cég főnöke távol van, engedélye nélkül pedig elvileg nem juthat ki semmi információ. Az eddigi egy játékukat követő közel négy éves kihagyás okait próbálom megtudni. Mint kiderül, belső problémáik voltak. A *Hell Copter* után eredetileg egy *CyberWar* nevű játékba fogtak bele, ami később *Activation-re* változott, majd a kiadó utasítására lett belőle *Cold Zero.* Ezt tizennyolcan fejlesztik, teljes erőbedobással. Időhiány miatt még egy honlap elkészítésére sem futja. A jövőt illetően természetesen nem kapok kielégítő választ, barátom egy gondosan titkolt „nagy terv" homályába burkolódzik. Majd udvariasan elköszön, mert már a monitort sem látja a fáradtságtól.

Korányi Teodor

Flipendo a Sötét Varázslatok Kivédésére.

Gonoszság a Titkok Kamrájából.

Varázspálca Ollivandertől.

A bátorság Töled.



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

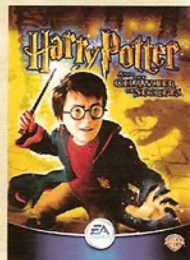
MEGJELENÉS: 2002. NOVEMBER KÖZEPE
MEGRENDELHETŐ AZ ELECTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJÁNÁL, AZ ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.-NÉL:
1077 BUDAPEST, WESSELÉNYI U. 25 | TEL: (1) 478 0910 | FAX: (1) 478 0914 | WWW.ECOBIT.INFO | SALES@ECOBIT.HU

Nekivágsz a Titkok Kamrájának Harry Potter™ szerepében?











Challenge Everything™

PC CD-ROM







NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

ARX FATALIS

Kiadó: **JoWooD Productions**

Fejlesztő: **Arkane Studios**

Eredet: **Franciaország**

Formátum: **PC**

Megjelenés: **elméletileg megjelent (nov. 8)**

Web: **www.arxfatalis-online.com**







A cím már ismerős lehet az Olvasó számára, hiszen a **KByte** immáron harmadszor ír róla – az első előzetesünk jelen idő szerint pontosan egy éve jelent meg. Nem véletlen ez a nagy felhajtás - a játék az ígéretek szerint minden eddigi próbálkozást felül szeretne múlni. Az eddigi jelek mind azt mutatták, ez nem is hiábavaló remény.

A végleges verzióhoz közeli tesztpéldány elméletileg majdnem egyező a végleges verzióval, sok változtatás tehát már nem nagyon fog bekövetkezni a programban. A történetről ezért most csak dióhéjban értekeznék, engedelmetekkel. Adott egy bolygó, melynek földjén a fantasy műfaj összes létező eleme – úgymint egzotikus fajok, működőképes mágia – megtalálható, s úgy hívják: Arx. A bonyodalom nem marad el, a kvázi-békét egy különös esemény zavarja meg, nevezetesen a planéta napja fogja magát, és köszönés nélkül távozik. Ennek következtében a népek a föld felszíne alá szorulnak, ott tengetik dolgos hétköznapjaikat folytonos csatározással, intrikákkal és hasonlók. Rövid időn belül feltűnik azonban egy új, titokzatos faj (Yslid), sorra gyilkolva az eddigieket, valamint egy titokzatos démonúr, aki tudja a megoldást a kóros fényhiányra, persze valami másért cserébe. Az intro egy kápolnaszerű építmény kisalakulatos Yslid megszállásáról szól, minekután karakterünket láthatjuk, amint megkezdi börtönbeli kalandjait.
Nos. Karakterünket pontokból építhetjük fel, fő- és melléktulajdonságait erősíthetjük, gyengíthetjük. Nem, kasztokat - legalábbis direkt módon, - nem választunk, a mágiát, mint olyat mindenféleképpen használni tudjuk – értéktől függő eredményességgel, - éppúgy, mint puszta erőnket. A két dolgot kikerülni lehetetlenség; verekedni, varázsolni egyaránt szükséges. Ellenfeleinket (akik először még különböző méretű goblinok és rágcsálók, pókok) ütni célszerű, s hogy ezt megtehessük, sokszor azt is jó tudnunk, hogy a kezünk nem ér földig, következésképp le kell guggolnunk, mert nem kapunk shotgun-t. Hogyan? - hőköl vissza a derék szerepjátszó. Igen, a játék fejlesztői arra a legbüszkébbek, hogy egyfajta FPS-t faragtak a kalandból, és hogy ez a csillogó motor milyen szép és élethű látványt képes produkálni, melyek segítségével a játékos majdan könnyen beleélheti magát a szerepébe. Megjegyzem, nem ez az első ilyen próbálkozás.
Mennyire sikerült az elgondolást kódhalmazzá varázsolni? Nos, grafikailag az engine tényleg szép dolgokat produkál, mind a statikus helyszín, mind a dinamikus tárgyak élethűnek tűnnek, sőt, még a barátságos és ellenséges NPC-k (utóbbiak nagyobb számban fordulnak elő, és jóval kevésbé változatosak) kialakítása is mesteri. A problémáim viszont nem ilyen jellegűek. A pályatervezésre nem sok figyelmet fordíthattak, mert úgy tapasztaltam, hogy dacára a térképek használatának, igen könnyű eltévedni, csak ide-oda bóklászni a tárnákban, minden helyszín szinte megszólalásig hasonlít a másikra, a kivezető utat pedig nehezen lehet megtalálni. Talán leírva nem annyira fontos momentum, de rendesen klausztrofóbia tört rám, amikor egy alkalommal ötödször is ugyanabba a terembe jutottam vissza, ahonnan elindultam. A játék szerencsére segítségemre sietett, mert egy bizonyos ponton, csak úgy kilépett. Más sem hiányzott, mint hogy a kód is instabil legyen. Ne ijedjetek meg, a második patch (1.14) már javította ezt a hibát, de akkor sem értem, miért következhetett be. Mindegy, a játékot tehát erősen javítgatni kell, mielőtt világmegváltó kalandra indulnánk (azért vegyük jegyzőkönyvbe, hogy a tesztészt kiverte a hideg, hogy már a program elején ilyesmivel találkozott, és az "egy pályáról írjak én előzetest" effektus lépett minden más gondolata előterébe). Másik problémaként említhető, hogy az *Arx Fatalis* nagyon sötét, egy fáklyát például hosszas rohangálás árán sem tudtam megtalálni, s a grafikai beállítások megreformálása árán jutottam egy játszható világosságú, de a legkevésbé sem ízléses képi világhoz. Én elhiszem, hogy odakint és odabent egyaránt dúl az egyetemes sötétség, de kérem, ez ne menjen már a játszhatóság rovására! Ahogy elnézem, sikerült kifüstölögnöm magamat.
A mágiarendszer elég érdekes, lévén egérmozdulatokkal kell(ene) rúnákat levegőbe vésnünk. A feladat bonyolult, de nem lehetetlen, az egyszerűbb képeket bárki képes lerajzolni, a bonyolultabbaknál viszont már elkél a kézügyesség, no meg a megfelelő egér. Arra azonban ne számítson senki, hogy amíg ő próbálkozik a villámvarázzsal, addig az ellenfelek cigi-szünetet tartanak. Nem, ők támadnak, rendületlenül, más szóval nem nagyon érdemes az ákombákomokat a szöges bunkó elé helyezni, mert abból hasznunk nem származik. Apropó, ellenfelek, apropó mesterséges intelligencia! Mert az is van ám. A galád egyedek amellett, hogy harc közben ide-oda lendülnek, előnyös támadási pozíciót keresve másra is képesek. Előfordult, hogy egy goblinon látszott, ahogyan hezitál, majd elszaladt erősítésért! Ez nyerő húzás volt, de egy bizonyos pont után már nem üldöztek, mintha kikerültem volna a látószögükből. Érdekes, emellett elgondolkoztató, hogy egy pozitív élményre már-már szabályszerűen húzódik a negatív.
Az FPS megvalósítás minden téren rányomta bélyegét a programra. Alaphelyzetben még tűrhető az irányítás, de amikor már elővesszük a tárgylistát, sokkal nehezebb mozognunk, meg tekintgetnünk a négy égtáj felé. Egész egyszerűen lassú, és az akció persze eközben sem áll le; érdemes tehát jól meggondolnunk, mikor matatunk a táskában. Ugyanez érvényes karakterünk nagy könyvére, ahol statisztikáinkat csinosíthatjuk fejlődési szint lépésekor, varázslatainkat szimbolizáló köveinket rendezgethetjük, hevenyészett térképet és rendkívül fontos információkat bámulhatunk.

Azt gondolom, hogy az Arkane Studios debütáló játéka a vártakkal ellentétben sokkal inkább FPS, mint szerepjáték. Leginkább a *Heretic-sorozatra* emlékeztet, és bár apróbb logikai feladatok előfordulnak (keresd meg a kötelet, amit tekerj a kerekekre, hogy működjön a lift), ezek eléggé egyszerűek. Lehetett volna ebből az alapötletből többet is kihozni (megemlítendő a *Lands of Lore 2-t*, ahol jóval nagyobb egyensúly mutatkozott ezen a téren). Mindazonáltal, már több napja keringek a kazamaták rendszerében, de még mindig nem jutottam ki a szabad levegőre. Sikerül-e valaha?

Csák Gergely

YAGER

Kiadó: **THQ**

Fejlesztő: **Yager Development**

Eredet: **Németország**

Formátum: **PC, Xbox**

Megjelenés: **2002. tél**

Web: **www.yager.de**







Nektek is hiányoznak a jófajta űrhajós-helikopteres-harcirepülős lövöldözős játékok? Mert nekünk nagyon! A műfaj soha nem volt túl népszerű pécén, de azért az olyan klasszikusok, mint a *Terminal Velocity* még mindig élénken élnek az emlékezetünkben – sajna a 3DRealmsnek esze ágában sincs folytatni a játékot, pedig az ezer éve húzódó *Duke4Ever* mellett igazán összedobhattak volna egy klassz kis második részt. Annyi baj legyen, itt van nekünk a *Yager*, ezzel talán majd kiélhetjük a nagypályás rombolási ösztöneinket. Nem hiába példálóztam háromdébirodalmék ma már klasszikusnak számító shooterével: a *Yager* nem más, mint a *Terminal Velocity*, csak éppen mai grafikai köntösben és egy erős alapsztorival felturbózva. Hősünk neve Magnus Tide; a fiatalember a huszonegyedik század (jesszus, az a mostani évszázad – két éve nem tudom megszokni) végének kaotikus, mindenféle megakorporációk uralta világában (William Gibson csókoltatja a fejlesztőket az „eredeti" ötletért) tengeti az életét, mint pénzért bármire kapható pilóta. A századvég kíméletlen szabadversenyének aktuális bukó-vesztője, a Proteus Korporáció dönt úgy, hogy elég volt a titokzatos mód felrobbant gyáregységekből, az eltűnt szállítmányokból és a cég érdekeltségei elleni állandó kalóztámadásokból – felbérlik hát héroszunkat jól, hogy járjon már a végére a kellemetlen eseményeknek. Tide koma bevállalja a feladatot, felpattan a repülő harci szekere nyergébe, és nekiáll a konkurencia radikális felszámolásának. Ha hihetünk a fejlesztőknek (és miért is ne tennénk ilyet), akkor a történet innen durván csavarodni kezd, sötét titkok és összeesküvések lepleződnek le, és persze rengetegen meghalnak meg felrobbannak. A *Yagerben* meglovagolható repülő szerkezetek száma igen széles, több mint húszféle harci járművet irányítva irthatjuk majd az ellent. A röpcsik ráadásul kétféle módban üzemelnek: alapértelmezésben vadászgép mintájára a levegőben nyomulhatunk velünk, de szükség esetén bekapcsolhatjuk a hover-módot is – ilyenkor gépünk leereszkedik a földközelbe, és helikopter-tank hibridként viselkedik, azaz a *Comanche-szériában* megszokott módon bujkálhatunk, oldalazhatunk vele a tereptárgyak között. A hover-mód nem csak szimpla plusz: a gép másféle irányítása itt sokkal taktikusabb megközelítésre és lopakodó harci stratégiák alkalmazására is módot ad majd. Lesznek olyan szerkentyűk is, melyeket nem mi irányítunk, hanem a böszme nagy masinák egy ágyúját uralva pörkölhetünk oda a gonosz ellenfeleknek. A játék nyolc, nagy kiterjedésű zónában játszódik, melyek kinézetükben és terepviszonyaikban is erősen különböznek egymástól – a Proteus Bázis környékének fás-füves szigetvilágából hamarosan átkerülünk a rivális DST Korporáció uralta fagyos-jeges hegyvidékre, de a Kalóz Fjordok zegzugos kanyonjait is meglátogathatjuk majd. A pályákat elnézegetve rögtön megleltük a (leendő) kedvenc lokációinkat: a végletekig lepusztult, poszt-apokaliptikus nyomokat magán viselő Oroszországról van szó, ahol hatalmas, acél-vasbeton gyártelepek romjai között kergetőzhetünk az ellenséges pilótákkal. A *Yager* csatái nem korlátozódnak a két-három szereplős összecsapásokra. Az esetek többségében kiterjedt csatákban vehetünk részt, ahol tucatnyi ellenfél vadászik ránk és a velünk együttműködő wingmanjeinkre. Apropó, wingmanek: a *Yager* tán leghangulatosabb eleme (a grafikáján kívül) a rádióbeszélgetés, a mellénk rendelt pilóták ugyanis folyamatosan dumálnak – ezek a beszélgetések ráadásul nem előre meghatározott sorrendben zajlanak le, hanem a szituációtól függő beszólásokat hallhatunk. Vizuális téren is nagyon ott van a játék: az első pár képet és videót végignézve kapásból a tárcának felé nyúltunk – ennek a látványnak gyaníthatóan komoly ára lesz, a *Doom III* okán eszközlendő hardware-upgrade ide is el fog kelni. A tervezett Xbox verzióval ellentétben a pécés változatban lesz multiplayer is – a fejlesztő bácsik (akik egyébként szintén *Yager* névre hallgatnak) nagyon titokzatoskodnak még ezen a téren, és a Jóistennek sem voltak hajlandók elárulni, hogy a kötelező free4all hentelésen kívül milyen móduszokkal szolgálnak majd nekünk. A *Yager* első, sőt második blikkre is kellemes anyagnak tűnik - várjuk szeretettel, némi pörgős lövöldözésre mindig kaphatóak vagyunk...

Somosi László



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Kiadó: **Electronic Arts**

Fejlesztő: **Warthog Entertainment**

Eredet: **Egyesült Királyság**

Formátum: **PC, GameCube, PlayStation 2, Xbox**

Megjelenés: **2002. november 1.**

Web: **www.huntthemdown.com**







Fanatikus Carpenter rajongóként másról nem, csak elfogultságomról tennék tanúbizonyságot, ha a múlt havi számban tesztelt *„Dolgot"* – a Vivendi Universal divíziójának, a Black Label Gamesnek nevével fémjelzett első játékot – az egekig magasztalnám, hiszen a program sikerülhetett volna nagyságrendekkel jobban is. Ennek ellenére kívánom nekik, hogy ez legyen a leggyengébb eresztésük: a minőségi színvonalat szimbolizáló képzeletbeli léc ilyetén történő magasra emelésével ugyanis csak mi, játékosok járnánk jól. A manchesteri illetőségű fejlesztő Warthog Entertainment (*StarLancer* konverzió, *Star Trek - Invasion*) az előrejelzések szerint mindent megtesz ezen kívánságom maradéktalan teljesítése érdekében, a jelen előzetesben górcső alá vett, és a „Fekete Címkéhez" (konzol verzió) valamint az Electronic Arts-hoz (PC verzió) leigazolt, tavaszra beígért új First Person Shooter ürügyén.

A kiszivárogtatott információk szerint az erősen történetközpontú játék a jelenkortól párszáz évre repít majd előre az időben. Ebben a korban már gyors ütemben folyik Univerzumunk határainak tágítása. Emberi és értelmes idegen fajok egymással kölcsönös szimbiózisban élnek, ezerszám létesülnek kereskedő kolóniák - mi más, mint haszonszerzés céljából. A féktelenül burjánzó, profitorientált kereskedelem magával vonja az űrkalózok tevékenységének hirtelen megerősödését, ezáltal egyes gyarmatokon tarthatatlan, háborús állapotokat előidézve. Mace Griffin, egy esetleges komolyabb konfliktus kirobbanásának megakadályozása érdekében létrehozott kormányközeli elit osztag parancsnoka most mégis börtönben ül. Hogy kinek állhatott útjában, máig nem tudja. Bajtársait hidegvérrel lemészárolták, őt pedig már évek hosszú sora óta tartják fogva. Bosszúszomj által túlfűtött vágyálmaiban szinte már semmi más, csak a közeli szabadulás, valamint a felelősök felkutatása és méltóképp való megbüntetése szerepel. Nem is sejti viszont, hogy tervét mennyi ádáz politikai és gazdasági cselszövés kereszttüzében kell majd véghezvinnie.

Amint az látható, nem kisebb feladat vár a vállalkozó kedvű játékosra, minthogy Griffin bőrébe bújva érdekeit a valószínűsíthetően magas, kormányzati szintre vezető szálak ellenében érvényesítse. A legváltozatosabb küldetések végrehajtása során ezért nem kizárólag gyorsaságára, ügyességre vagy állóképességre, hanem esetenként bizony – a lövöldékre általánosságban nem jellemző – szürkeállományunkat fokozottan igénybe vevő problémamegoldó képességünkre is szükségünk lesz majd. Alapvetően persze „csak" egy FPS-el találjuk magunkat szemben, de jelenlegi állás szerint nagyon úgy néz ki, hogy az érdekfeszítőbb fajtából; ugyanis a játékmenet a tervek szerint minden észrevehető átmenet nélkül fogja keresztezni a nem csak földön, hanem levegőben és az űrben is játszódó harcokat a felderítő, nyomozó jellegű kalandos fejtörőkkel.
Nem véletlenül vállalta fel egyébként a terjesztést az Electronic Arts - a potenciális sikervárományos program több szempontból is nem várt meglepetésekkel szolgálhat a gyanútlan játékosok számára. A missziók végrehajtása során a közlekedésre hatféle űrhajó áll majd rendelkezésünkre, melyek közül több vadászgép is idegen technológiát képvisel, de akad közöttük emberi fejlesztésű, gigantikus méretű hordozó is. Ezen nem mindennapi közlekedési eszközök összesen tizenegyféle fegyverrel szerelhetőek fel; amennyiben viszont csak az egyéb használható kézifegyverek számát vesszük figyelembe, úgy meg kell állapítanunk, hogy nem leszünk háttértámogatás híján: tíz különbözőféle fegyverrel irthatjuk majd megállás nélkül életünkre törő ellenségeinket, amelyekből akad majd bőségesen.

Apropó ellenségek. Az emberi, és az idegen Jaldari és Velleakan fajokba sorolható ellenlábasaink fejlett mesterséges intelligenciájának kidolgozásán kívül fizikai mivoltuk lemodellezésére is nagy hangsúlyt fektetnek a fejlesztők. A lények csontvázakra épített mozgatásának kiegészítését egy „Rag Doll" (Rongybábu) elnevezésű mozgáskoordinációs rendszer fogja képezni, amely biztosítja, hogy leendő áldozataink a találatkor a lehető legélethűbben viselkedjenek: a falba csapódás vagy éppen összecsuklás várhatóan minden eddigi próbálkozást felül fog múlni. A grafikus felület lelke a saját fejlesztésű *Tusk* motor lesz, melynek remélhetően gyengébb teljesítményű gépeken sem fog gondot okozni a bolygókon, űrbázisokon vagy űrhajókon található üzemek, idegen tenyésztő bázisok (!), vagy éppen templomok effektusokban gazdag, aprólékos megjelenítése.

Ha prognózisom nem csal, akkor egy szépen kidolgozott, izgalmas és változatos lövöldözős játékot fogunk tisztelni a *Bounty Hunterben.*

Domján László



PRAETORIANS

Kiadó: **Eidos Interactive**
Fejlesztő: **Pyro Studios**
Eredet: **Spanyolország**
Formátum: **PC**
Megjelenés: **2003. február**
Web: **www.praetoriansgame.com**





Üdvözlégy, kedves halandó! Látom, a római korok csatáit szeretnéd átélni, sőt, mi több: irányítani. Ha nem, akkor is ezt fogod tenni. A Pyro Studios (valami *Commandos* sorozat rémlik) ugyanis egy ilyen játékot óhajt a nagyérdemű elé szórni mennyei bőségszarujából. Hogy vajon jól teszi-e? Attól tartok, hamarosan ezt is megtapasztaljuk.
A *Praetorians* tehát az ókori római érába kalauzol el minket, pontosabban az első Triumvirátus idejébe, mikor is Julius Caesar világhódító hadjáratokat foganatosított Európa stratégiailag legfontosabb területein, de még Egyiptom homokdűnéit sem kímélte. „A *Praetorians* egy epikus, 3D-s, csapatorientált stratégiai játék", állítja a hivatalos értesítés. Te, kedves játékos, egy hadvezér szerepét alakítod, aki a forró Egyiptomba, a jeges Galliába, majd pedig egyenesen a Római Birodalom közepébe transzportálódik lova által, s mindezen helyeken irányítja alattvaló katonáit. Küldetéseink során ellenséges egységek ezreivel találjuk szembe magunkat, akiket fondorlatos módon kell jobblétre szenderíteni. Minden katona és egység külön szabályozott képességekkel rendelkezik - mindenki különbözik, mindenki egyedi. Legalábbis pár darab számadatban. A szükséges plusz: természetesen nemcsak a rómaiakat vonhatjuk irányításunk alá, de a gallokat és az egyiptomiakat is.
A képeken jól látszik, hogy a program teljes mértékben három dimenziót mutat, mind mozgó egységek, mind tereptárgyak esetén. Remélhetőleg azért a fejlesztők nem esnek át a paci túlsó oldalára, nem egy program hátulütői a térbeliség okozta irányítási bonyodalmak. Szépnek szép, de mennyire átlátható? A Pyro egyik nyilatkozatában megemlíti, hogy a kamera mozgatását nagymértékben korlátozták, ami egy biztató jel, reméljük a legjobbakat.
A fejlesztők ígérete szerint a játék veterán stratégáknak és kezdőknek egyaránt megfelelő nehézségű lesz. Ezt arra alapozzák, hogy a játékos különböző taktikai mozzanatokkal is megnyerhet egy adott csatát. A programban húsznál is több küldetés lesz, melynek során a harcmodorukban eltérő népeket mind irányíthatjuk, persze a kor követelményeinek megfelelően különböző stratégiai megfontolásokkal. A rómaiak az eszükre és erejükre egyaránt építenek, a gallok kitűnően kihasználják a terep adottságait és hihetetlenül szívósak, az egyiptomiak pedig egyszerűen csak okosak. Nagyon okosak.



A *Praetorians* mindazonáltal elsősorban a harcra koncentrál, kevésbé a létesítmények fejlesztésére, tudományok fejlesztésére. Az elemi dolgokkal, mint amilyen a megfelelő élelmiszer-ellátás tehát nem sokat kell törődnünk, elvégre hadvezért alakítunk, legyünk ehhez méltóak. A pályák kezdetén meghatározott számú katonát kapunk kézhez, de most nem kell azért aggódnunk, hogy netalán egyikük elhalálozik. Mert sokan meghalnak egy csatában, ez szükségszerű. Az egységek típusai és ezen típusok száma kielégítő: vannak egyszerű gyalogos katonáink, de kapunk lándzsával felszerelteket, íjászokat, nehézgyalogságot, lovas egységeket. Minden egyes egységnek vannak különleges támadásai, amelyek jórészt nagyobbat sebeznek, de tovább tart kivitelezni őket. A gyalogság kötelékében tevékenykedők épületeket, szerkezeteket tudnak javítani, működtetni.
A terep amellett, hogy rendkívül látványos, domborzattal bír, és ez utóbbi jelentősen befolyásolja a látótér nagyságát. Ezeket az adottságokat pedig a mesterséges intelligencia szépen ki is használja, megválasztva az éppen megfelelő taktikát. Tulajdonképpen a csatákban az alapfelállás a leghangsúlyosabb, igyekeznünk kell jól megfontolni a csapataink átrendezését – mit, mikor, miért, hova. És ez még nem minden, a katonák képesek felhasználni a tereptárgyak nyújtotta előnyöket: fedezéket keresnek, ahova elbújhatnak, esetleg lesből támadhatnak.
Személy szerint az eddig elhangzottak és a kiadott képek alapján egy átlagos programot várok, nem többet. De nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy kikkel van dolgunk; akik képesek *Commandos*-szintű dolgokat produkálni, nem képzetlen amatőrök. Egyszóval, a remény hal meg utoljára - a remény, mely szerint a *Praetorians*-szal mégiscsak kellemes órácskákat fogunk eltölteni.

Csák Gergely

NEOCRON

Kiadó: **CDV Software Entertainment**

Fejlesztő: **Reakktor.com**

Eredet: **Németország**

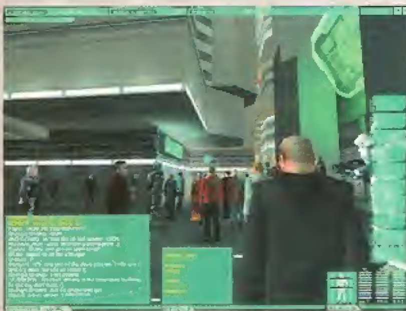
Formátum: **PC**

Megjelenés: **Megjelent**

Web: **www.neocron.com**









Hogy mit takar a név? Természetesen egy MMORPG-t, amely minden eddiginél elbűvölőbb, magával ragadóbb lesz, ugyanakkor éles kontrasztként a helyszín és az időpont sötét időkbe vezet: huszonnyolcadik század, cyberpunk stílus. Az addig eltelt történelmet három szakaszra bontották, és mi tagadás, igen vaskos „köteteket" nyomtak a halandó kezébe. Nagy vonalakban a következő dolgok fognak velünk megtörténni (az eredményt tekintve talán jobb lenne, ha mégsem történnének). Az emberiség megpróbálja meghódítja a Marsot egy különleges fémfajta reményében. Mindeközben Ázsia országai között hatalmi harc kezdődik, Japán és Kína a két szembenálló fél, akiket globálisan támogatók vesznek körül (előbbit az Egyesült Államok, utóbbit az arab országok támogatják. Ezekből következően nem kell túl sokáig várni a konfliktushelyzetek bekövetkeztéig: Kína elfoglalja Ausztráliát, később ugyancsak űrterveket szövöget, és új technikán alapuló járművével ezreket kíván egy ismeretlen helyre telepíteni. A hajó eltűnik, majd csak roncsait találják, s ez háborúhoz vezet, amelynek következtében a Földi emberiség túlnyomó része elpusztul. A túlélők, természeti csapásoktól sújtva, gyakorlatilag a fémkorszakra jellemző körülmények között élnek. Pedig csak pár óráig tartott a harmadik világégés. Törzsek alakulnak, vándorolnak, egyikük Jerikó falainál telepedik meg, és megépítik Neocron városát, év szerint 2533-ban. Más törzsek pedig megtalálták azt a tudásgyűjteményt, amit századokkal azelőtt készítettek, s melynek neve Ceres. Ők azt tervezték, régi-új tudásukkal meghódíthatják Neocron-t. A hatalomátvétel sikerül is, mialatt a hátrahagyott törzsi csapatok megkezdik felépíteni új városukat, York Dómját. A két város később teljesen elszigetelődik egymástól. Annak rendje, s módja szerint összevesznek, véres csatákat terveznek a Ceres birtoklásáért; aztán beindul a hadi gépezet, a harcok azonban hosszúra nyúlnak. Túlságosan hosszúra. York elfoglalása sikerült, a Ceres adatai nyilvánossá váltak, Neocron és York között viszont nukleáris veszélyövezet alakult ki a háborúskodás miatt (ezt hívták Wastelandnek). A városban különös hatalmi rend alakult ki, felfedezték, hogy létesült egy keleti város is, ahová kicsit nehézkes a sugárzás miatt eljutni, valamint tudomásuk volt a mars-kolóniáról, de a kapcsolatfelvétel részükről nem volt sürgős. Később kiderítik, hogy a kolónia kipusztult, de a keleti űrhajó időközben meghódított egy újabb bolygót (Irata III). A kapcsolatfelvétel megindul, százezrek vállalkoznak a nagy útra, s egy szebb, tisztább bolygóval lesznek gazdagabbak. Eközben Neocron városában diktatúra kezdődik, a bűnözés egyre nagyobb, más szóval: minden jövendőbeli lakost „szívélyesen" fogadnak.

A játék jelentős mértékben hasonlít – már ami az ígéreteket illeti, – MMORPG társaihoz. Teljesen élethű, működő világ (na jó, egyelőre csak város), interakciók számolatlan lehetőségei, harc a hatalomért, túlélésért és egyéb bohóságok. Saját karakterünket implantátumokkal rakhatjuk tele, ezzel különleges feladatok ellátására tehetjük képessé, de akár meglévő értékeinket is növelhetjük. Karrier-lehetőségeink elég széles keretek között mozognak, gyakorlatilag azt tehetünk, amihez kedvünk van, persze bizonyos szabályok betartása mellett. A várost, akárcsak napjaink metropoliszait, kerületekre osztották. Míg Via Rosso a gazdagok negyede, s a bűnözési ráta elhanyagolható mértékű, Pepper Park az arany középutat testesíti meg nyüzsgő, kicsit ördögi forgatagával; Wasteland pedig már kifejezetten veszélyes környék, ahol minden pillanatban elérhet a halál.

Vérbeli cyberpunk életérzés nem létezhet mamutcégek nélkül, Neocronban is találunk jó néhányat. Természetes, hogy ezek a nagyvállalatok kemény harcokat vívnak egymással, nem törődve a veszteséglistával, csak egyre nagyobb befolyást, hatalmat szerezhessenek akár egyenes, akár illegális úton, egyre megy. Számuk miatt nem sorolnám fel őket, aki érdeklődik, megtalálja őket.

A játékot saját szemszögből vezéreljük, mintha valóban a városban élnénk mindennapjainkat, dolgoznánk, pihennénk, szórakoznánk. Ehhez egy érdekes harcrendszert terveztek a fejlesztők, amely nagyban hasonlít az FPS-ekre, és mégsem. Az egészhez temérdek RPG-elemet adagoltak, így téve egyedivé a kalandot. Személy szerint hiszem, ha látom - hasonló dolgokból már egyaránt kisült jó és rossz. A grafika a képeket nézve kifejezetten szép és igényes, kíváncsi vagyok, hogy aztán elég változatos lesz-e. Na de hagyjam a kérdéseket, figyelemfelkeltőnek ennyi elegendő, a többit az ígéretek szerint még az idén megtapasztaljuk. Addig is, ihletadónak javaslom Gibson-regények sűrű forgatását, CP2020 szabálykönyvek lapozgatását - vagy a *Neocron* weboldal szorgos látogatását.

Csák Gergely

STAR WARS GALAXIES
AN EMPIRE DIVIDED

Kiadó: **LucasArts**
Fejlesztő: **Verant Interactive**
Eredet: **Egyesült Államok**
Formátum: **PC, PS2, Xbox**
Megjelenés: **2002. november**
Web: **www.lucasarts.com/products/galaxies/default.htm**







A multiplayer univerzumok megszületésének korát éljük. Az idei *E3-on* nem volt olyan, magára valamit is adó nevesebb kiadó, aki ne jelentett volna be legalább egy, éppen fejlesztés alatt álló masszívan multiplayer projektet, vagy a jelenleg futó játékának kiegészítőjét / folytatását. Az MMORPG-k örökre megváltoztatták a többjátékos játékélményt; aki egyszer belekóstolt az *Ultima Online* vagy az *EverQuest* által nyújtott bőséges élvezetekbe, az utána nagyon nehezen szabadult - és miért is szabadult volna - a digitális álomvilágoktól. A LucasArts (az utóbbi években hozott döntéseik legjobbjaként) szintén a multiplayer világok felé kezdett kacsingatni, és elhatározták, hogy itt az ideje egy online *Star Wars* univerzum beüzemelésének. A fejlesztőként kiszemelt Verant Interactive a szakma nagyágyúi közé tartozik: olyan címekkel bizonyították már, mint a fentebb is emlegetett *EverQuest* (és számos kiegészítője), a szintén általuk fejlesztett *EQ2*, vagy a most készülő *Planetside*. Az új gyermek neve pedig: *Star Wars Galaxies – An Empire Divided.*

SZÉTSZABDALT BIRODALOM

A *Star Wars Galaxies*-t sokan, sokféleképpen jellemezték már: mi most megpróbálkozunk egy párszavas definícióval – a *Galaxies* minden *SW* rajongó megvalósult álma. Közel húsz éve, a (most már) klasszikus trilógiát bámulva el sem tudtuk volna képzelni, hogy eljön az idő, amikor szabadon eresztenek minket a messzi-messzi Galaxisban, hogy azt tegyük, úgy viselkedjünk, oda repüljünk, és olyan célokért harcoljunk, ahogy, ahová és amiért csak akarunk. A játék a Klasszikus Érában játszódik, valahol az első Halálcsillag felrobbantása és a yavini csata közti időszakban – a fejlesztők azért döntöttek e mellett az időszelet mellett, mert ekkor találkozhatunk a legtöbb ismert szereplővel, és az eddig megismert *SW-történelem* legizgalmasabb történései is ebben az időintervallumban zajlanak. A dolgok jelenlegi állása szerint kilenc bolygót járhatunk majd be (Corellia, Dathomir, Endor, Lok, Naboo, Rori, Talus, Tatooine, Yavin 4) ezek mindegyike nagyjából tizenhat (valódi) négyzetkilométer felfedezendő területet jelent. Űrutazás természetesen van, a valós játékban a bolygóról-bolygóra való közlekedés 4-5 percet vesz majd igénybe. A *Galaxies* grafikailag abszolút a topon van; soha, sehol nem láthattunk még ilyen részletesen kidolgozott helyszíneket és szereplőket egy MMORPG-ben. A karakterek mozgása motion capture-ölt, foglalkozástól függően tudnak például énekelni, táncolni, sőt, bizonyos hangszereken játszani is. Milyen foglalkozások vannak? A lehetőségek száma megdöbbentő: huszonöt hivatás közül lehet választani: lehetsz kalandor, fejvadász, bolttulajdonos, droid-mérnök, politikus, csempész vagy akár jedi. Jedi? Az bizony: akár jedivé is képezheted magad - a játékegyensúly fent tartása miatt azonban ez egy hosszú és fáradtságos út végigjárását jelenti majd – akárcsak a „valóságban". Lehetőség lesz a sötét oldal követésére is, Sith Lordot persze nem játszhat senki – azok párosával tenyésznek, mint tudjuk :). A történet idején élő híres karakterek mind ott mozognak majd a játékban, szerencsés esetben találkozni, beszélni is lehet majd velük – a megölésükre (érthető okokból) azonban nincs lehetőség, a fejlesztők szerint amúgy sem nagyon lesz olyan player-karakter, aki sikerrel fel tudná venni a harcot Vaderrel vagy a Császárral... ;)

A karaktergenerálás a főérték-pontok szétosztásával, fajválasztással (nyolc féle: bothan, ember, mon calamari, rodian, trandoshan, twi'lex, wookie, zabrak) kezdődik és a választott karakter fizikális jellemzőinek kialakításával (a legapróbb részleteket is beállíthatjuk, a száj nagyságától kezdve a hajviselet fazonján át egészen az adott fajra jellemző nyúlványok milyenségéig) fejeződik be.

A kor és a súly nem játszik szerepet; mindenki felnőtt karakterrel indul. A fejlődési rendszer teljesen skill-alapú, szintlépés gyakorlatilag nincs a játékban. A képzettség-rendszer viszont rendkívül részletes, több mint hétszáz (!!!) skill vár arra türelmesen a fejlesztési fán, hogy magunkévá tegyük őket. Némely skill megszerzéséhez meghatározott küldetéseket kell teljesíteni, de lesznek olyanok is, melyekhez egy tanítvány jelenléte szükséges – ez utóbbi azért igen komoly, nem nagyon láthattunk még ilyen, játékosok közti interakciót megkövetelő tápolási szisztémát. A választott foglalkozás nagyban meghatározza a kifejleszthető skillek számát és milyenségét – egy kereskedő nem nagyon fog fénykarddal rohangálni. A szerelésre szakosodott kasztok igen nagy szerepet töltenek be a játékban: ők tudnak új tárgyakat tervezni és legyártani. Igen kellemes érzés, ha egy általunk „feltalált" szerkentyűvel vagy fegyverrel látunk rohangálni valakit egy szomszédos városban... A kereskedelem is jelentős szerephez jut a *Galaxies-ban;* a játékosok üzleteket, szórakozóhelyeket és műhelyeket birtokolhatnak, az űrkikötők melletti piactereken pedig licites árverések keretében lehet nagyon finom cuccokhoz jutni.

Aki igazi karrierre vágyik, az előbb-utóbb szembe fogja találni magát az ingatlan tulajdonlásának problematikájával. Ha magunkra haragítottunk pár embert (vagy egyéb más fajt ;), nem árt, ha rendelkezünk egy saját birtokkal, mely falakkal és lövegtornyokkal bevédve kellő védelmet biztosít szerény személyünknek (és ingóságainknak). Az igazán nagypályás karakterek akár droid-gyárat is beindíthatnak, melynek segítségével csinos kis robot-hadsereget tudhatnak majd a hátuk mögött.



Hatalom, karrier, hadsereg – lássuk a *Galaxies* harcrendszerét...

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?

A *Galaxies-ban* egy kvázi realtime rendszerben folynak le a hirigek. Támadáskor / védekezéskor ki kell választanunk, hogy milyen fegyvert vagy tulajdonságot akarunk használni és cselekvés a skilljeink, alaptulajdonságaink és a fegyver jellemzői által meghatározott sebességgel fog végbemenni. A harcok alapvetően kétféle módon mehetnek végbe: távolsági és közelharci fegyverekkel, de többféle gránát és detonátor is szerepet kap majd az arzenálban. A most beindult bétatesztről kiszivárgott információk szerint az igazi poén a kézifegyveres harc – a megfelelő elhivatottsággal rendelkező jedik (az időmilliomos fajta) akár a rendkívül nehezen megtanulható kétpengéjű fénykardot (igenigenigen!!!) is mesteri fokon használhatják. A PK-k (player-killerek) áldatlan tevékenységét több módon is megkísérlik kordában tartani. Egyrészt lesznek ún. védett zónák, ahol a karakterek nem támadhatnak egymásnak, másrészt pedig a feltűnően sokat gyilkolászó playereket a többiek „kiszavazhatják" (ilyenkor outcast minősítést kap a játékos) és ezután csak védekezni lesz képes a delikvens, harcot kezdeményezni nem. Szép nagy harcok folyhatnak viszont a frakciók között, korrekt klánháborúkra adva lehetőséget. Aki nem elégszik meg a helyi jellegű villongásokkal, az csatlakozhat a fősodorban zajló eseményekhez is – azaz aktív szerepet vállalhat az ekkor már javában dúló Rebellion vs. Empire csatározásban. A harcoknak nem csak részesei lehetünk, hanem passzív szemlélői is: remek hangulatfokozó elemnek ígérkezik a játékba épített „véletlen események" intézménye. Ilyen esemény lehet például az, mikor a Tatooine homokbuckái között kóborolva meglátjuk, hogy a Tuskenek éppen egy csapat Java-t zargatnak. Ilyenkor eldönthetjük, hogy beszállunk e valamelyik oldalon a harcba, vagy végignézzük az összecsapást. A karakterünk esetleges halálakor sincs veszve minden: a klónozó-pontokon éledhetünk újra, ráadásul az előre bebiztosított tárgyaink is velünk maradnak majd.



TÖMÖR GYÖNYÖR

A grafika bűntet, a lehetőségek listája lenyűgözően hosszú, a játék világának neve pedig *Star Wars* – kell ennél több? Iszonyatos felhozatal várható MMORPG-kből a jövő év első felében, de a *Galaxies* biztos befutónak tűnik a trónkövetelők tengerében. Az előzetessel épp hogy csak megkapartuk a játék felszínét, az eddig kiszivárgott információkkal a fél (egész?) novemberi **KByte**ot meg lehetett volna tölteni. A szerkesztőség jelenleg visszafojtott lélegzettel vár arra, hogy valakit beválasszanak az éppen bővítési szakaszban lévő bétatesztbe. Ha nem történik meg, nem leszünk elkeseredve – hitelkártyáink már türelmetlenül várják, hogy levonják róluk a havi $9.99-et a *Star Wars: Galaxies* végleges verziójának napi sokórás használatáért.

PS: Aki többre is kíváncsi a játékkal kapcsolatban, látogasson el az swgalaxies.supergamez.hu webcímre – remek magyar *Galaxies* fansitera fog lelni.

Somosi László





PROJECT ENTROPIA

Kiadó: **MindArk AB**

Fejlesztő: **MindArk AB**

Eredet: **Svédország**

Formátum: **PC**

Megjelenés: **? (jelenleg Open Beta Trial)**

Web: **www.project-entropia.com**





Az online többjátékos műfaj új tagja a születőfélben leledző *Entrópia Művelet*. Hogy miért kapta a meglehetősen baljós, fizikában járatosaknak sokat mondó fogalmat, nem sikerült kideríteném, hiszen a mű egyre gyorsuló ütemben épül, a fejlesztők elhivatott fanatikusok; olyan ötletekkel, melyektől első hallásra kirázza az embert a hideg, és az öklét rázza feléjük. Másodikra felfogja a lényeget, gyorsan helyet foglal a legközelebbi ülő alkalmatosságon, kezébe temeti arcát, és fantasztikus terveket kezd szövögetni...

A sci-fi elemekkel tarkított játék egészen új anyagi alapokra helyezkedik. Az alapmű teljesen ingyenes lesz, az Internetről letölthető, gondolom sok számítástechnikai lap is kiadja majd lemezmellékletként. Belépti díjat sem kell fizetni, installálás és némi ingyenes regisztráció után már kezdődhet a világ feltérképezése.

A távoli jövő során az emberiség kirajzik a világűrbe, megkezdődik a hőn áhított galaktikus kolonizáció. Egy kisebb, kalandra vágyó robinsoncsapat a Calypsot fedezi fel, mely a humán faj számára kellemes üdülőtelepnek ígérkezhet. A bolygó némi jelentéktelen őslakosságtól eltekintve üres, bioszférája sem elviselhetetlenül agresszív. Három nagy kontinens található felszínén, mindegyik óriási kiterjedésű. Eudoria kontinense – csak ez barangolható be az első időkben – Ausztráliára hajaz, a betelepítése előtt ez a kontinens nézhetett ki körülbelül így, valamikor a XVIII. században. Fővárosán, Hadesheimen kívül – ez a név kicsit skandinávosra sikeredett, nem? – csak néhány, szinte teljesen elszigetelt telepes farm, falucska található a gigantikus szigeten – a jövendő városok csírái. Minden más csak sívó homokból, dűnékből, és lenyűgözően nagy hegyekből áll.

A karakteralkotás, vagy ahogy itt nevezik „az avatár" megteremtése gyors és egyszerű művelet. Mivel a játékban nincsenek kasztok, nem használnak olyan fogalmakat, hogy tapasztalati pont, vagy szintlépés; a fajok közül is értelemszerűen csak az embert választhatjuk, sokak számára ez túl egyszerűnek is tűnhet. Mindössze képzettségeket kell kinéznünk magunknak, ezek száma a *Project Entropia* indulásakor nagyjából ötven lesz, melyek inkább irányadó utak, semmint kategóriák, és foglalkozásokhoz hasonlíthatók leginkább, nem pedig a fantasy környezetben oly mindennapos „láthatatlan kardozás több goblin ellen" vagy „életerő csapolása erős rágondolással, grimaszolva " skillek. Tényszerűen összesen hat fő testi jellemzőt szükséges majd kalibrálni, ezek viszont a megszokott „élet, erő, egészség elvtársak!" kategóriákba helyezhetők. Mivel a játék grafikája egészen kifinomult lesz, legalábbis a lovast meg lehet majd különböztetni a lótól, és ugye csak homo sapiens egyedek választhatók, ötletes és jól használható „testalkotó" laborban határozhatjuk meg külső jellemzőinket. A lábikra méretétől a mellkas feszességéig, a bőr alapozás utáni színét, mindent belőhetünk. Az arc számos részletére kiterjed az egyéni módosíthatóság élménye, például a fülek nagysága, pozíciója, ugyanígy az áll, vagy a pofacsontok méretei, egyéb tulajdonságai és még sorolhatnám mi minden – csúszkán állíthatóak, nem kímélve a szélsőséges eseteket sem. Avatárom ezeknek a lehetőségnek természetesen teljes kihasználásával olyan szép lett, mint jómagam; a „vízfejű óriáscsecsemő gólyalábakon project" sikeresnek mondható, büszke is vagyok alkotásomra. Meg magamra.



Ha kijön a teljes verzió, beléphetünk a *Project Entropia* világába – és uzsgyi kalandozni, felfedezni. Milliónyi másik játékos, lény, tárgy, felfedezendő titok és terület vár. Még mindig teljesen ingyen, hiszen se belépti, se havidíj nincs. Hol jön be a képbe a hitelkártyaszámom? Ez a lényege ennek a játéknak. A belső fizetőeszköz a Project Entropia Dollar (PED), mellyel felszereléseket, fegyvereket, élelmiszert, vagyis a mindennapi szükségleteidet veheted meg, de akár információt is, vagyis mindent, amit a való világban. Tíz PED egyenlő egy amerikai dollárral. Leesett? Lehet rázni az öklöket, és kiabálni gorombaságokat. Még egy bekezdés. A virtuális világ gazdasági működése megpróbál majd a lehető legjobban hasonlítani a valósához. Karaktered lehetőségei szinte korlátlanok – egy kivételével: a lopás lehetetlen és egyébként is szigorúan tilos lesz; amit megszerzel az a tiéd – tehát ha akarod, egy boltot nyitó kereskedőt fejleszthetsz, netán kincsvadászt, akár harcost, ki zsoldért küzd valamely másik játékos oldalán. Szövetségek, szervezetek, klánok, városok, kiskirályságok alakíthatóak majd. A lehetőségek száma csak a fantáziától függ. A világ még üres, tessék benépesíteni, virágzó, gazdag civilizációt felépíteni. És most ugrik a majom a vízbe: a „bent" kigazdálkodott PED visszakonvertálható amerikai dollárrá, mely megjelenik a valóságos bankszámlán! Le lehet ülni, arcot a kézbe, és gondolkodni...

Fábián Balázs

XIII

Kiadó: **Ubi Soft**
Fejlesztő: **Ubi Soft**
Eredet: **Egyesült Államok**
Formátum: **Xbox, GC, PlayStation 2, PC**
Megjelenés: **2003. március**
Web: **www.xiii.com**



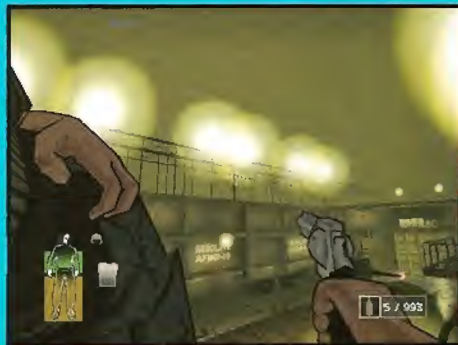




Kevés kellemetlenebb dolog van annál, mint amikor öntudatlanul térsz magadhoz a tengerparton; fogalmad sincs arról, hogy ki vagy és honnan jöttél, a tarkódon pedig egy ismeretlen eredetű, a római 13-at formázó tetoválás virít. A **KByte** szerkesztőivel ugyan többször is megesett a fentebb vázolt szituáció – leszámítva a tetoválást, – de a történet esetünkben egy erős kávé és egy fél levél aszpirin társaságában folytatódott, és egy alapos, tízórás alvással ért véget. A *XIII* hősének más sors jutott: a kábultságból magához térve realizálja, hogy még mindig nem emlékszik semmire, a tükörből viszont az egykori John F. Kennedy feltételezett gyilkosa néz vissza rá. A kémregények rajongóinak nem véletlenül ismerős a sztori valahonnan: a *XIII* irodalmi alapjául szolgáló (hasonló című) belga kult-képregény felütése erősen nyúlja Robert Ludlum spion-alapvetését, a *The Bourne Identity*-t. Ludlumnál a hősről hamarosan kiderül, hogy speciálisan kiképzett ügynök, aki a világ egyik legveszélyesebb terroristáját üldözi – a *XIII* is hasonló nyomvonalat követ, csak éppen szuperterrorista nélkül. Az általunk bevizsgált első néhány füzetben amnéziás protagonistánk csinos kis mészárlást rendez a nyakára küldött bérgyilkosok között, megtalálja, majd elveszti a feltételezett apját, meglóg egy katonai börtönből, legalább háromszor véli megtalálni a személyazonosságát, találkozik egy titokzatos nénivel és felfedez egy, a legfelsőbb kormánykörökbe gyűrűző összeesküvést is. Akcióból, izgalmakból és fordulatokból nincs hiány, a Vance + Van Hamme szerzőpáros ügyesen irányítja a történetet a Ludlum mester által előzőleg már kitaposott ösvényen.

A KÉPREGÉNY ÉRZÉS

A képregény ugyan belga, de igazi sikereit mégsem ott, hanem Franciaországban érte el, ahol manapság is a legkeresettebb rajzos füzetek között tartják számon. Több sem kellett a (szintén francia illetőségű) Ubi Softnak: ami ilyen sikeres, abból egész egyszerűen muszáj játékot csinálni. Rövid tűnődés után az FPS-t jelölték meg, mint az eredeti alapanyag stílusához legjobban passzoló műfajt. Ahogy kell, grafikus motort is licenszeltek a játékhoz, méghozzá a legeslegújabb *Unreal-technológiát*. És itt jön a csavar: a francia fiúk sarokba vágták a realizmust, utána hajították a manapság divatos fotorealisztikus textúrákat, és vigyázó szemüket a konzolokon mostanság tobzódó cel-shading (vagy ahogy a SEGA hívja: „manga dimension") ábrázolásmódra vetették. A cel-shadinget gondolom nem nagyon kell bemutatnom - aki nem látott volna még ilyesmit konzolokon (*Jet Set Radio / Future*, *Cel Damage*, *Auto Modellista*, vagy éppen a GameCubera hamarosan megjelenő *The Legend of Zelda: Kaze no Takuto / Takuto of the Wind*), az vessen egy pillantást a két hónappal ezelőtt általunk is bemutatott *Tsunami 2265-re* – az óriásrobotos akciójáték ugyanezt a technológiát használta. A cel-shading segítségével kezelt játék vizuálisan a rajzfilmekhez hasonlít leginkább – ez egy képregény-feldolgozásnál abszolút nem hátrány. A pályák kidolgozottsága a képregény-kinézet mellett (vagy ellenére – ezt a képeket megnézve mindenki döntse el maga) rendkívül meggyőző. Az éjszakai missziók közben igen szépen kidolgozott fényhatásokat lehet megfigyelni; a téli pályán hangulatosan szállingózik a hó; és az ellenfelek, valamint a járművek részletessége is







teljesen rendben lévőnek tűnik – kéretik nem elfelejteni, hogy a rajzolt textúrák alatt napjaink egyik legtöbb poligont megjeleníteni képes grafikus motorja húzódik meg. A comics-feelingre erősít rá a harcok, robbanások és sebesülések kivitelezése is. Lőj lábon valakit, és harsogó „Arghhhh!!!" felirat jelenik meg a feje fölött, a robbanások hatalmas „Kaboooom!!!"-al járnak, az ellenfél puskája pedig egy lényegre törő „Bammm!" kíséretében sül el. A „benne nyomulunk a képregényben" érzés leginkább az ellenfelek mozgásának követésénél jön elő – a fejlesztő bácsik elhagyták az *MGS-ekben* már jól megszokott radart, ehelyett „látjuk" ("Tap-tap-tap" buborék a falon) ahogy a mellettünk lévő szobában bóklászik a gonosz ellen – az ötlet eredetisége mindenképpen díjazandó. Ha már szóba került a *Metal Gear-sorozat:* jó kémes FPS-hez hűen a ramboid megközelítés mellett a csendes, lopódzós, halkan gyilkolós útvonalat is választhatjuk. A fegyverarzenálunk is ennek megfelelően lett kialakítva: az automata fegyverek, gránát és rakétavetők mellett megtalálható a dobótőr vagy a jó öreg nyílpuska is. Az osonkodós taktikák nem merülnek ki az őrök torkának csendes elnyisszentésben, ennél jóval ravaszabb dolgokat is művelhetünk. Itt van például a zajkeltés. Az ellenfelek figyelmét kitűnően eltereli egy megfelelő helyen lelökött hordó, vagy egy jól időzített lövés a falba. A rendelkezésünkre álló gyilkoló eszközökön kívül a pályákon fellelhető tárgyak egy részét is a szolgálatunkba állíthatjuk: a falról leakasztott poroltóval elvakíthatjuk az életünkre törő katonákat, de akár hozzájuk is vághatjuk. Hasonló módon járhatunk el a mezei vodkásüveggel is: elhajítva kitűnő zajkeltő, törött állapotban pedig hatásos közelharci fegyver.

RAJZOLT ERŐSZAK

A rajzfilmstílus nem jelenti azt, hogy a *XIII* ne vonultatna fel egy kis békebeli erőszakot is. Vér van dögivel, a lőfegyverekkel igen brutálisan lehet mészárolni; sőt, eddig maximum John Woo filmekben látott megoldásokat is igénybe vehetünk az ellenünk áskálódók elnémítására. Üss le egy katonát (az üveg kitűnő eszköz erre), majd emeld fel, és használd élő pajzsként (a cikkíró egyik régi álma valósul meg ezzel: a human shield intézménye már a távolkeleti akcióeposzokban is kedvére való volt, és alig várta, hogy ezt végre a képernyőn is kipróbálhassa). Miután a szerencsétlen delikvens felfogta az első körben felénk irányzott ólommennyiséget, végezhetünk is vele – egy gyors mozdulat a nyak magasságában, és a kezeink közt a találatok erejétől rángatózó test ernyedten csúszik le a padlóra. A cenzor bácsik és nénik már hegyezhetik a ceruzát, a *XIII* rajzfilmbőrbe bújt farkasnak ígérkezik. Farkas koma esetünkben ráadásul meglehetősen testes is: harminchét combos misszión keresztül kell majd a kilétünk után nyomoznunk, és ezek a küldetések ráadásul többféleképpen is végigvihetők. A Ubinál nem akartak a linearitás bűnébe esni, a teljesítendő feladatok jelentős része több utas, azaz a *Deus Ex-hez* hasonlóan itt is lesz választási lehetőségünk a megközelítés és a végrehajtás módját illetően. A multiplayer természetesen alapból adja magát, a PlayStation 2 és a GameCube verziókkal ellentétben (ahol osztott képernyős multiplayer móka áll csak rendelkezésre) pécén igazi LAN-os és online összecsapásokat is lenyomhatunk (ez az opció Xboxon szintén rendelkezésre áll majd). Játékmódok tekintetében a kötelező deathmatch, team deathmatch, capture the flag triászon kívül egy egyedi módot, úgynevezett „Cover Me" – móduszt is kipróbálhatunk. A Cover Me négy játékost támogat, pontosabban két darab, két főből álló csapatot. Csapatunk egyik tagja a sniper, a másik pedig runner. A runner feladata az, hogy megkaparintsa a pályán elhelyezett speciális objektumot, a lövészé pedig az, hogy segítse ebben, illetve megakadályozza az ellenfél runnerét az objektum elérésében. A dolog első hallásra érdekesnek tűnik, roppant kíváncsiak vagyunk, hogy az online közönség rákap e az újdonságra, vagy mindenki CTF-ezeik tovább, mint eddig.



ÚJÍTÓ SZÁNDÉK

A *XIII-mal* kapcsolatos legnagyobb kérdés az, hogy hogyan fogadja a *No One Lives Forever-ekhez* és a *Half-Life-hoz* szokott, általában az überrealizmust éltető mainstream pécés közönség a francia urak grafikai újító szándékát. Az új *Zeldát* is széles körű értetlenség fogadta a bejelentésekor („mi ez a gyermeteg butaság?") és sokan hasonló módon idegenkednek jó előre a *XIII-tól* is. Személyes véleményünk: várjuk csak ki a végét. Ha a *XIII* beváltja a hozzá fűzött reményeket és tartalmilag is fel tud nőni a merész vizuális megjelenítés által meghatározott magas színvonalhoz, akkor elképzelhető, hogy az elkövetkező év egyik legeredetibb és legélvezetesebb sajátszemszögű lövöldéjét üdvözölhetjük majd a személyében. 2003 elején minden kiderül; talán még az is, hogy mit takar a hősünk tarkójára tetovált *XIII*...

Somosi László

GLADIUS

Kiadó: **LucasArts Entertainment Company**

Fejlesztő: **LucasArts Entertainment Company**

Eredet: **Egyesült Államok**

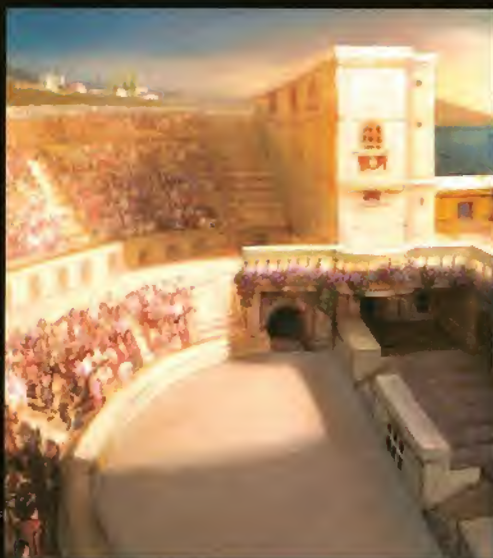
Formátum: **PlayStation 2, Xbox, GC, PC**

Megjelenés: **2003. harmadik negyedév**

Web: **www.gladius.com**

Gladiátor *lat* véres cirkuszi párviadalra kiképzett, ellenfelével életre-halálra megküzdő bajvívó a római birodalomban. Utoljára Russel Crowe bújt gladiátorként értő kezek bámulatos díszműves munkáját dicsérő míves jelmezbe, a millenniumi Oscar-díj átadáson a legjobb film, legjobb férfi főszereplő, legjobb hang, legjobb vizuális effektusok és legjobb jelmez kategóriákban is arató – most lehetőleg ne tessék meglepődni – *Gladiátor* című film főszerepében. Az már persze más kérdés, hogy véleményem szerint legfeljebb csak az utolsó kettőt érdemelte volna ki. Nem baj, a rendező Ridley Scott már oly sok felejthetetlen remekművel ajándékozta meg híveit, hogy ha végeredményben nem is ezért a filmért, de vastagon kijárt neki az „aranyeső".

Itt jön be a képbe mint fejlesztő és kiadó a szélesebb közönség előtt főként az egyre ötlettelenebbé váló *Star Wars* és *Indiana Jones* játékai, a régi motorosok előtt pedig inkább a *Zak McKracken, Maniac Mansion, Monkey Island* sorozata, vagy éppen *Sam & Max, Day of the Tentacle* című ultrazseniális rajzfilmszerű kalandprogramjai révén ismertté vált LucasArts. Bizonyára rádöbbentek odaát a tengerentúlon, hogy az ünnepelt hőssé avanzsált bajvívó történetéből még bőségesen lehet profitálni, hisz a játékipar eddig nem igazán kényeztette el időszámításunk kezdetének közelében játszódó történetekkel a nagyérdeműt; olvastam már olyan szégyenteljes előzetest is, mely pusztán a nem túl sűrűn feldolgozott történeti korra hivatkozván titulált eredetinek egy a közelmúltban megjelent és a középszerűség bűzös mocsarába süllyedő konzolos fejlesztést. Mindenesetre a lehetőség a bizonyításra adott, a sorozatos gyenge eresztések után most már tényleg itt az ideje, hogy egy igazán tartalmas játékkal gazdagodjon a témabéli programok nem túlzottan széles skálája. Tom Byron rendező szerint ez lesz az A mű, amely megreformálja, új alapokra helyezi az akció / RPG stílust.



A folyamatban lévő fejlesztés háttértörténete szerint a Nagy Háború befejeztével a már régóta várt nyugalom és békesség honol Gladius földjén. Ez a világ a harcokat már csak tovatűnő emlékekből, no meg hírből ismerné, ha nem lennének azok a hatalmas arénák, ahol a világ minden tájáról érkezett gladiátoriskolák harciasabbnál-harciasabb tanítványai mérik össze tudásukat nap, mint nap. Most, az igazán nagy kihívás, a Birodalmi Bajnokság közeledtével minden felbolydult: egyre-másra szövődnek alkalmi-, illetve erősödnek meg már bomlásnak indult vagy rég elfeledett baráti kapcsolatok is, hiszen a Játékokon részt venni máshogy nem, csak csapatban érdemes. Két ilyen mindenre elszánt kis társulat tagja Ursula és Valens is, kiknek szeme előtt mi más cél lebeghetne, minthogy a hírnév, dicsőség és gazdagság csábító ígéretével kecsegtető bajnoki címet elorozzák a több, mint száz induló elől.

Ez így eddig mind szép és jó lenne, hacsak a háttérben ügyesen megbújva nem gyűjtené folyamatosan és rendkívül kitartóan erejét a Gonosz (mindenkitől elnézést kérek a közhelyért, de ez az elnevezés IS a forgatókönyvírók rendszeresen visszaköszönő, elcsépelt és unalmas fantazmagóriája), hogy a kellő pillanatban minden korábbinál erősebb seregével megindítsa a támadást, és véglegesen leigázza Gladius békés lakosságát.





Az ígéretek szerint – amelyekből ugyebár egy program fejlesztési fázisának folyamán mindig akad bőségesen – ebbe a környezetbe lesz beültetve ez a karakterfejlesztési rendszeren alapuló „bruális gladiátor-stílusú harci játék". Mondjuk eleve érdemes belegondolni abba, hogy hogyan lehet ötvözni a vérpezsdítő, féktelenül pusztító akciót és a megfontoltságot, higgadtságot, hidegfejűséget feltételező körökre osztott stratégiát, létrehozva ezáltal egy olyan játékot, amilyenre elviekben számítanunk kell. A válasz nagyon egyszerűnek látszódhat, de ennek ellenére – vagy éppen emiatt – a megvalósítás pontos előkészítést, odafigyelést és folyamatos gondoskodást kívánó fejlesztői feladat: a két stílust elválasztó, egyébiránt eléggé széles határsávon kell lavírozni úgy, hogy a játék mindkét stílus legelőnyösebb jegyeit magán hordozza, és ezek a jegyek lehetőség szerint ne menjenek egyik vagy másik stílus, vagy stílusjegy rovására.







Jogosak lehetnek tehát a Role Playing Game hívők hardcore táborának félelmei, miszerint ezúttal is pusztán csak egy öldöklős, verekedős játékkal fogunk szembesülni. A tisztánlátás kedvéért azt azért megjegyezném, hogy talán pont ez az a réteg, amelyet a legnehezebb kiszolgálniuk még a legkörültekintőbb és leglelkiismeretesebb fejlesztőcsapatoknak is, hisz tapasztalatom szerint mindig tömegével akadnak köztük olyan elégedetlenkedő figurák és figurínák, akik legalább tucatnyi kifogásolnivalót találnak a játékok gerincét képző harc- és fejlődési rendszerekben - nem is mindig alaptalanul. Bárhogy is lesz, mindenesetre abban már most biztosak lehetünk, hogy koponyarepesztő csatákban nem lesz hiány. A fentebb már említett cél elérése érdekében a történet két egymástól jól elkülöníthető fő szálon fog folyni, a mellékküldetésekkel együtt számolva összességében mintegy harminchat órányi tiszta játékidőt kínálva a virtuális vérre szomjazó játékosnak. Felettébb érdekes, hogy elviekben – ezt a továbbiakban nem fogom hangsúlyozni, mert még viszonylag kevés konkrét információ szivárgott ki, ráadásul a fejlesztési fázisban sok minden képlékeny – a történet alakulásával párhuzamosan kell menedzselni azt a kiválasztott gladiátor iskolát, melyek közül az egyiknek Ursula, egy északnordaghi barbár király leánya, a másiknak pedig Valens, a Birodalom egyik legkiválóbb gladiátorának a fia is az oszlopos tagja. A két család szülőföldjei közt a történet szerint véres viszály dúlt. Ebből az ellenségeskedésből egy bosszúszomjas, az emberiség elpusztításán fáradozó sötét isten nyert erőt, melyet legyőzni csak a tiszteletre méltó Valkűrök segítségével lehetett. A hőn áhított béke eljövetelével az egykoron ellenséges nemzetek két ifjú titánja megfogadja, hogy életük árán is megakadályozzák a további háborúskodást, ezért gladiátoriskolákhoz csatlakoznak és követőket toboroznak.
Az iskolák bajvívóinak tulajdonságai a számtalan csata során folyamatosan fejleszthetőek lesznek. Gladiátoraink egyre több tapasztalatot szerezhetnek a harcokban, valamint új képességeket sajátíthatnak el, ezáltal erősödve, felkészülve a könnyűnek cseppet sem ígérkező végső, sorsdöntő megmérkőzésre. Emberek toborzására tizenhat különböző karakterosztályból nyílik majd lehetőségünk - köztük olyan különlegesekből is, mint a jellemzően mágikus kántálásokra és énekekre szakosodott boszorkányból, a Galdrokból, az elsősorban a fizikai erejükkel kitűnő Birodalmi Légionáriusokból, vagy a gerelyhajításukról elhíresült Peltastokból. Összességében egyébként több mint százféle különböző karaktertípus és több száz skill van tervbe véve.

Egy igazi harcos mit sem ér jó minőségű, mesterien megmunkált, tökéletesen kidolgozott fegyver nélkül. A karaktertípusok szépen csengő számához igazítva a felhasználható fegyverekben sem kell majd szűkölködnünk: négyszáz féle fegyver, páncél és kiegészítő közül válogathatjuk majd ki katonáink számára a legmegfelelőbb eszközöket. A tulajdonképpeni küzdelmek kidolgozása nagyon átgondoltnak ígérkezik, a harci stílus attól függően fog változni, hogy milyen fajból származó bajvívóval vetjük harcba magunkat. A rómaiak természetesen a dárdával való küzdelmet, és az elsősorban defenzív harci stílust részesítik előnyben, míg a barbárok hatalmas kardjaikkal rárontanak a közelükben lévő miden élő és élettelen dologra. Arról egyelőre nem szól a fáma, hogy állatokat láthatunk-e majd a küzdőtéren, de nagyon elhibázott döntésnek tartanám, ha néha egy-egy tigrist vagy oroszlánt nem vethetnénk be - már csak azért is, mert köztudomású, hogy efféle élőlények is rendszeres résztvevői voltak az ókori gladiátorküzdelmeknek.





Sarkalatos pont lesz a játék helyszíneinek kidolgozása is, bár az előzetes képeket szemügyre véve valószínűsíthető, hogy képi világ tekintetében a program a LucasArts-tól elvárható igen magas színvonalat csípőből hozni fogja; sőt, talán meg is haladja azt. Összességében harminchat különböző helyszínen vívhatunk majd vérre menő csatákat, húszféle arénában és tizenkét - egyenlőre ismeretlen, - egyéb helyen.

2003 harmadik negyedévében várhatjuk az egyébként tavasszal már valamennyi második generációs konzolon megjelenő játékot. Első hallásra talán hihetetlennek tűnik, de nagyon úgy néz ki, hogy a jó öreg *Centurion* mellett már most bátran foglalhatunk neki helyet a polcunkon.

Domján László

CORE

Kiadó: **CDV Software Entertainment**

Fejlesztő: **UDS / Zoink Entertainment**

Eredet: **Svédország**

Formátum: **PC, Xbox**

Megjelenés: **2003. második fele**

Web: **www.uds.se/games/?iId=42**









Képzeld magad elé egy nagyváros szívét, mondjuk Manhattant. Megvan? Oké, akkor most képzeld el azt, amint egy hatalmas, idegen lényekkel teli űrhajó emelkedik ki a föld alól, randa alienekkel árasztva el a várost. Ez is megvan? Rendben, akkor már látod is magad előtt a *Core* bevezető animációját. A fentiekből mindenki egy durva, kismillió fegyvert és hullahegyeket felvonultató játékra asszociálna – de a *Core* nem ilyen játék; sőt, olyan messze áll az agyatlan szörnyhentelős stílustól, mint ide Lacháza (megjegyzés: Lacháza innen NAGYON messze van :). A *Core* jópofa, kedves, aranyos, kawaii. A *Core* megmosolyogtat. A *Core* az, amit pécén már régóta nem látunk – puzzle elemekkel bőségesen megtűzdelt mászkálós-gyűjtögetős-akció-kalandjáték. Főhősnőnk (inkább főhőskislányunk), Pixie az idegen jármű okozta földrengés következtében belezuhan egy hatalmas repedésbe, a balesetet szerencsére megússza, és rálel Dr. Samuelson laboratóriumára. A jó doktor már nincs ott – a föld felszíne alatt élő Corelingek (ők lennének a gonosz idegenek) elrabolták az öreget. Ott van viszont a Core-Suit, az ultimatív robotpáncél, melybe kíváncsi kislányunk természetesen rögtön belebújik – és azon nyomban eggyé is válik vele. Pixie megpróbál visszamászni a felszínre, ami ugyan nem sikerül, de legalább összeakad jövőbeli segítőivel, vagyis Madboyal, és Rexel, a kutyával. A robot őket is beszippantja, így most már hárman vágnak neki a földalatti világnak, hogy megtalálják és kiszabadítsák az elveszett tudóst. A *Core* igazi vonzereje a játék által elénk állított feladatok megoldásának sokszínűségében rejlik. A Core-Suitban vendégeskedő három karakter ugyanis teljesen különböző tulajdonságokkal rendelkezik, és a robot külső burka is annak megfelelően alakul át, hogy éppen ki uralja a furcsa hármasból. Pixie az ügyességi feladatokért felelős (azaz ugrik, mászik és fut), Madboy a harc mestere (ha ő irányít, akkor a Suit egy tankszerű harci járművé alakul át, és képes a feléje kilőtt lövedékek visszaverésére is), Rex pedig a lopakodásban és felfedezésben vállal szerepet (ilyenkor a szerkezet egy kutya tulajdonságaival ruházódik fel: hallás alapján képesek leszünk betájolni az ellenfeleket, a finomabb érzékelést pedig az ún. Smellview mód segíti). Akinek ez nem elég, az a kóborlás során kisebb élőlényeket és ellenfeleket is beszippanthat – értelemszerűen ekkor a frissen abszorbált lény tulajdonságait is képesek leszünk majd használni. A *Core* hat, egymástól teljesen különböző környezetet kínál, huszonégy, nagy kiterjedésű pályára osztva azokat. A játékból (az ígéretek szerint) nem hiányzik majd a humor és a csavaros történetvezetés sem – a *Core* producere, Oskar Burman büszkén vállalja, hogy a Rare Nintendós klasszikusa, a *Banjo-Kazooie* lebeg a szemük előtt, mint követendő példa. A vizuális finomságokról a *NetImmerse-motor* gondoskodik – az Xboxos *Oddworld-játék (Munch's Oddysee)* már sikerrel használta egyszer ezt az enginet a *Core-éhoz* nagyon hasonló műfajban. Az előzetes képek alapján a látványra a Core esetében sem lesz panasz: a karakterek baromi jól (és cukin!) néznek ki, plusz a környezet kidolgozottsága is több, mint kielégítő. Az már csak hab a tortán, hogy a mai hangkártyák lehetőségeit kihasználandó full Dolby Digital 5.1 vértezetben érkezik majd a játék – végre mi is megtapasztalhatjuk, hogy milyen az, amikor „moziszerű" hangorkán tombol a szobánkban egy játék alatt. Végül: gondoljunk szeretettel az Xboxra. A *Core* nem az első játék (és gyaníthatóan nem is az utolsó – lásd például az ebben a számban tárgyalt *Yagert*) ami valószínűleg kizárólag azért jelenik meg pécére, mert a Microsoft Fekete Dobozára szánt projektet rendkívül könnyű átportolni az otthoni pécémasinériákra is. Ha nincs a Doboz, lehet, hogy soha nem kóstolhatunk bele az ilyen jellegű (általában kizárólag konzolokra fejlesztett) finomságokba. Ha a trend folytatódik, akkor még sok hasonló élményben lesz részünk a közeljövőben – és ez platformpreferenciáktól, valamint a „hárdkór pécés gémerségtől" függetlenül NAGYON jó dolog.

Somosi László



BG & E (PROJECT BEYOND GOOD & EVIL)

Kiadó: **Ubi Soft**
Fejlesztő: **Ubi Soft**
Eredet: **Franciaország**
Formátum: **Xbox, PlayStation 2, GameCube, PC**
Megjelenés: **2003.**
Web: **nincs**











A már tizenhét éves korában, 1989-ben is a Ubi Soft berkein belül munkálkodó Michel Ancel legújabb alkotása - mi több Alkotása; sőt, amióta tudom, hogy készül, várakozásaim szerint a jövő év egyik legjobb PC-s Alkotása lesz ez a remekmű. Szinte tapintható szubjektivitásom oka úgy gondolom nem más, mint az a felettébb figyelemfelkeltő titokzatoskodás, ami a programot övezi. Bár az idei E3 kiállításon már egy játszható verzió volt kiállítva belőle PlayStation 2 platformon, még így is nagyon kevés a konkrét információ; amit viszont már most tudhatunk, az nagyon, de nagyon sokat sejtet...

Kezdeném azzal, hogy a kerettörténet nem semmi, ráadásul első ránézésre olyannyira zavaros, hogy ember legyen a talpán, aki már most korrekt képet tud alkotni róla. Ami biztos, hogy a szokás szerint sötét és távoli jövőben játszódik, valamint hogy egy különleges, mágikus képességekkel megáldott, Jade nevű fiatal árva lánykát alakítunk benne. Szemünk fénye egy nap arra lesz figyelmes, hogy valami nagyon nincs rendben a környezetében: rejtélyes körülmények közt tűnnek el emberek egyik napról a másikra, ráadásul nem kizárólag csak olyanok, akik úgymond valamilyen szempontból kilógnak a sorból, hanem olyanok is, akik egész életükben tisztes polgárként képezték az állam hatalmas, olajozott szerkezetének egy megbízható, precíz kis fogaskerekét. Jade természeténél fogva lázadó személyiség - amit ha csak teheti, nem kizárólag a zöld színű rúzsával próbál a világ tudomására hozni, - ezért nem is hagyja annyiban a dolgokat és nekiáll nyomozni. Félelmei beigazolódni látszanak, és mikor kutakodásai a kormány köreibe vezetnek, rádöbben, hogy a folyamatot még azelőtt kell megállítania, mielőtt ő maga is az eltűntek végeláthatatlanul hosszú listájára kerül. Minden erejét összeszedve ellenállási mozgalmat alapít, amelynek vezetőjeként felveszi a harcot a láthatatlan ellenséggel szemben.

Az elektronikus játékok történelemkönyvébe a *Rayman* címszónál véste be magát Ancel. Bevallom sosem voltam a sorozat nagy rajongója, azt azért mindenesetre aláírom, hogy az egyes részek a platformjáték kategórián belül mindig is meglehetősen magas színvonalat képviseltek. Emberünk most egyébként a harminctagú fejlesztői csapat élén éppen azon munkálkodik, hogy ne csupán egy szimpla akció-kalandjátékot, hanem egy minden ízében-porcikájában definitív művet szabadítson a világra. Bár konkrétan semmilyen fórumon nem említették, de a megboldogult Dreamcastre (R.I.P.) írt *Shenmue* csodálatra méltó mértékű szabadságfokkal megáldott világával felérő környezetben ténykedhetünk majd, olyanban, amelyben nem azon fogunk gondolkodni, hogy éppen hányadik szinten járunk, hanem azon, hogy mi módon juthatunk el leggyorsabban a kívánt helyre, vagy azon, hogy hányféleképpen hajthatjuk végre az adott feladatot. A valódi világot vették alapul ugyanis, ahol a kerületek, városok, országrészek között semmiféle fizikai választóvonal nincs, ezáltal – már ha időnk engedi – bármerre kedvünkre kirándulgathatunk... korlátozás nélkül.
Ha azt is figyelembe vesszük, hogy emellett nem csak városok, hanem bolygók közt is utazhatunk majd, melyek mindegyikén újabb és újabb hatalmas metropoliszok vannak, akkor a tiszta játékidőt mérő képzeletbeli óránk kismutatóját már szinte látjuk is átfordulni saját tengelye körül.

A program magja egy exkluzív fejlesztésű, Jade nevű főhősnőnk nevét viselő motor lesz, melynek legfőbb feladata az elképzelések szerint nem más, mint biztosítani azt, hogy nemhogy töltögetést, de még a leghalványabb átmenetet se vegyük észre a különböző helyiségek, a helyiségek és az utcák, az utcák és a még annál is nagyobb nyílt terepek között. A bejárható hatalmas világ – és az E3-on bemutatott rövidke játszható demo, meg az a pár közzétett kép, amivel Ubi Soft-ék mindezidáig kiszúrták a szemünket – sejtetni engedi, hogy nem csak gyalogszerrel állhatunk ellen, hanem mindenféle vízi-, földi-, légi-, és űreszköz segítségét is igénybe kell vennünk kalandunk során. A grafikán egyébként már most látszik, hogy ízléses színösszeállítású, aprólékosan kidolgozott rajzfilmes stílust fog képviselni, csak egy kis fokkal reálisabbat annál a fajta stílusnál, amelyben az egyenes vonalak meg a derékszögek szigorú tiltólistán vannak.

A megjelenési időpontra vonatkozóan még csak támpontot sem tudok nyújtani; az viszont már majdnem teljesen biztosra vehető, hogy nem a fenti címen fogjuk viszontlátni a kész művet: a *BG&E* egyelőre csak egy ideiglenes elnevezés, amíg a fejlesztők nem találnak valami jobbat. Én mindenesetre folyamatosan figyelemmel fogom kísérni, hogy milyen néven kell majd keresnem - kevés játék van ugyanis a listámon, amit ennyire várok.

Domján László



GALLEON
ISLANDS OF MYSTERY

Kiadó: **Interplay**
Fejlesztő: **Confounding Factor**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Formátum: **Xbox, GC, PC**
Megjelenés: **2003. első negyedév**
Web: **www.confounding-factor.com**







Az angol Toby Gard egy kisebbfajta játékfejlesztő-hős a szememben, ugyanis ő álmodta és tervezte meg a kedvenc játékomat, a *Tomb Raider-t*. Mihelyst robbant a *Tomb Raider* bomba, és ő ennek segítségével rendesen megszedte magát, valószínűleg elérkezettnek látta az időt arra – mint annyi sikeres játékfejlesztő előtte, - hogy saját céget alapítson, ahol száz százalékosan az ő kezébe kerül minden irányítás, és ahol teljes szabadsággal olyan játékot alkothat, amilyet csak akar. Mindez jó régen történt, az új, saját cégének neve pedig a furcsa Confounding Factor, azaz Zavaró Tényező lett. 1997 áprilisában tehát Gard szakított az általa kreált bombanővel, Lara Croft-tal, de nem szakított a játék által bevezetett teljesen 3D-s, third person (külső-hátsó) nézetes akció-kalandjátékokkal. A fejlesztés, amibe az új cég 14 emberes csapata öt éve belevágott is egy ilyen anyag volt, és a *Galleon – Islands of Mystery* címet kapta. Nem meglepő, hogy játékukkal az azóta is keveset változó *Tomb Raider* játékstílus teljes megújítását, és a *Tomb Raider* kemény sárba döngölését tűzték ki céljuknak; bár a *Galleon* hasonló lesz a *Tomb Raider-hez*, a hírek szerint a cselekvési lehetőségeink ezúttal még határtalanabbak lesznek. Gard úgy írta le a *Galleon* motorját, hogy ebben valósították meg mindazt, ami a *Tomb Raider* lehetett volna, ha nem a PlayStation szűkös korlátaihoz kellett volna igazítani, butítani annak idején a játékot.

A *Galleon-t* az Interplay fogja kiadni, már ha valaha elkészül; ugyanis, mint oly sok nagy nevű ígéretes játék, ez is sok évet csúszott, és többször váltott célplatformot is. Eredetileg, ha jól emlékszem 1999-es megjelenésről volt szó, de azóta több 2000-es, 2001-es és 2002-es dátum is meg volt nevezve, most pedig már csak 2003 tavaszára ígérik. A játékot fejlesztették PC-re, Dreamcast-ra, Xbox-ra, GameCube-ra és PlayStation 2-re is, de ez a lista is csökkent az évek során; pillanatnyilag az biztos, hogy lesz Xbox-ra és GC-re, a hivatalos nyilatkozat szerint nem valószínű, hogy lesz valaha is PS2 és PC verzió, de a mi nem hivatalos információnk szerint mégiscsak el fog azért készülni PC-re is az anyag ;).

A gémet úgy is emlegették egy időben, mint egy kalózos korban játszódó *Tomb Raider-t*, ugyanis a játékban egy fantasy szigetvilág hat egymástól teljesen különböző, egyedi szigetét fogjuk felfedezni a címben is említett gályánk segítségével. Ezek némelyike az ókori Hellászra fog minket emlékeztetni, némelyike az Ezeregyéjszaka meséire; lesz továbbá vulkanikus és high-tech sziget is, és mindegyiken rengeteg csapdákkal teli barlang, egyedi karakter, izgalmas puzzle, sok-sok kaland és egyéb felfedeznivaló vár majd ránk. Ráadásul a szigeteket nem szükséges egymás után, szigorúan lineárisan meglátogatnunk - már a játék elején bárhova elhajózhatunk, és a szigeteken is szabadon barangolhatunk, sőt minden hely és helyszín, amit látunk, előbb-utóbb elérhető lesz számunkra, nem lesznek csak díszítési céllal soha el nem érhető hegyek a távolban, meg hasonlók. A játékra a fejlesztők bevallása szerint a legnagyobb hatást a korai fekete-fehér kalózos filmek, Ray Harryhausen *Szinbád* filmjei és a negyvenes / ötvenes évek Burt Lancaster és Errol Flynn filmek tették, de ezek mellett inspirálták még a kung fu filmek, a Disney rajzfilmek és a *Tigris és Sárkány* (repülés, falmászás, tetőn ugrálás) is. A játék tehát egy kalandos, mágiával teli világban játszódik, amit óriási (némelyikük több mint 300-szor nagyobb nálunk) szörnyek, gonosz rabszolgatartók, hatalmas skorpiók, méretes szobor-gólemek, mitikus lények és nem utolsósorban gyámolításra szoruló, bajbajutott leánykák népesítenek be. Az igazán nagy, kulcsfontosságú főnökök ellen egyébként ebben a játékban nem lesz elég a nagy tűzerő és a sok talonban levő medipack, mint a *Tomb Raider-ben*, ezeket itt csak csellel, különféle bonyolultabb taktikákkal tudjuk legyőzni.

SZTORI

Minden azzal kezdődik, hogy egy Areliano nevű világhírű, bölcs, öreg gyógyító meghív minket (azaz az általunk irányított hajóst, Rhama Sabrier kapitányt) Akbah városába, hogy kinyomozzunk neki egy ügyet. No persze nem egy *X-Aktáról* van szó, akkor mást hívott volna - itt hajós dologban kell szimatolni, konkrétabban egy rejtélyes hajó sodródott a város partjainak közelébe, és valamiért nagyon fúrja az öreg oldalát minden a bárkával kapcsolatban. A hajóra érve elsőként megállapítjuk, hogy az nagyon-nagyon hosszú ideig hánykolódott gazdátlanul a tengeren, a legénysége pedig valószínűleg valamilyen varázslat következményeként fává változott; ezután le is vonjuk a gyors következtetést: a hajó valójában rengeteg mágikus titok rejtekhelye. Az öreg Areliano-nak ennyi nem elég, megbíz minket, hogy még tovább nyomozzunk a hajó és rakománya eredete után, honnan származik, meg effélék. Rájövünk, hogy a hajót már egyszer felújították, és megtaláljuk rajta a hajóács szignóját is, ami már egy jó kiindulási pont a nyomozáshoz, ám mielőtt teljesen beleélnénk magunkat Sherlock Holmes szerepébe, valaki elárul minket, megöli az öreget, és ellopja a hajót. Ekkor már tisztában leszünk azzal, hogy a hajón valami olyan ősi mágikus tárgy volt, ami végtelen erőt rejt, és hihetetlen pusztításra képes, ráadásul ez a lehető legrosszabb kezekbe került, tehát küldetésünk ennek visszaszerzése, és gondolom megsemmisí-

tése lesz; minderre egyébként csak korlátozott idő áll rendelkezésünkre. (Ugye mindenkit emlékeztet ez a sztori egy kicsit Lara Croft legelső kalandjaira? A játéktervezők nem nagyon erőltették meg magukat, no persze az is igaz, hogy ők nem irodalmi Nobel-díjra gyúrnak.)

LEGÉNYSÉG

A hajónk legénysége, és így csapatunk nagyrészt három főből fog állni. Ez az általunk irányított daliás hős mellett két helyes NPC leányzót jelent még, természetesen mindhárom szereplő más-más egyedi tulajdonságokkal rendelkezik. Közvetlenül kizárólag Rhama kapitányt irányíthatjuk, a lányokat csak közvetve; adhatunk nekik konkrétabb és kevésbé konkrétabb utasításokat is, amiket végrehajtanak. Fejlett mesterséges intelligencia irányítja őket, saját döntéseket hoznak, élnek, harcolnak, meg minden. Az utasítások a harcban például lehetnek olyanok, hogy a lányok passzívan vagy agresszíven harcoljanak, támadják az ellenséget, védjék egymást vagy saját magukat, de akár konkrét ellenséges célpontot is meghatározhatunk, akit lusták vagyunk mi magunk lekaszabolni. Gyakran a puzzle-k megoldásában is szükségünk lesz a segítségükre, bizonyos esetekben a különleges képességeikre, bizonyos esetekben csak egy plusz segítő kézre. Ez utóbbit jól illusztrálja például az, hogy ha egy olyan ajtóhoz érünk, amit két kapcsoló egyidejű megnyomásával lehet csak kinyitni, akkor az egyik kapcsolóhoz odaküldhetjük az egyik csajszit, és tudni fogja, mit kell csinálni, miközben mi megnyomjuk a másik kapcsolót. Ha jól sejtem egyébként a két nő + egy férfi háromszögben rejlő lehetőségeket is kiaknázták a történetírók, biztosan lesz a játékban *Final Fantasy*-kre és brazil szappanoperákra emlékeztető romantikus szál is, hősünk talán egyszerre két hölggyel is szerelembe esik, hehe.
Lássuk a karakterek részletesebb leírását is:
Rhama Sabrier: Ő a főszereplő, őt fogjuk irányítani.







Rhama egy legendás és tapasztalt hajós, harcos, kalandor és térképész, az Endeavour nevű gálya tulajdonosa és kapitánya. Egy igazi hős mind kinézetre, mind képességekre - okosabb, gyorsabb és ügyesebb, mint a legtöbb ember, emellett őszinte, bátor és igazságos, még sincs elszállva magától, és nem veszi magát túl komolyan. Akrobatikus tulajdonságai messze földön híresek, képes a függőleges falra, sőt kicsit még a plafonra is felszaladni, nincsenek számára elérhetetlen helyek. Kezdetben egyébként ököllel fogunk harcolni, majd menet közben 15 fegyverre is szert tehetünk; főleg kardokra, de akadnak lőfegyverek is.

Faith: Ő a vörös hajú lány; tudós, gyógyító, kezdő mágusféleség, és az intróban meggyilkolt öreg Areliano bosszúra szomjas lánya. Határozott, független, néha azonban kissé meggondolatlan és túl vakmerő. Mivel biztonságos városi életet élt, nem túl harcedzett, és nem a legjobb a fizikuma, de a gyógyító és fénygyűjtő képessége hasznos, emellett a mágikusan lezárt ajtókat is ki tudja nyitni.

Mihoko: Ő az ázsiai bérgyilkoslány, a halálos konoichi, a kung fu legendás nagymestere, akinek távolabbi múltja a homályba vész, és akit a földjén úgy ismernek, mint a legyőzhetetlen harcost. Őt egy gonosz varázsló mágiával a rabszolgájává tette, és arra kényszerítette, hogy bérgyilkosként dolgozzon neki; miután megszabadítjuk a rabszolgasorból, hálából csatlakozik hozzánk. Mihoko ügyessége, fürgesége és ereje is átlagon felüli; sőt, még Rhama-nál is gyorsabb és messzebbre ugrik - ezt nyilván sok puzzle-ben ki is kell használnunk, ahogy Faith mágikus képességeit is.

MOTOR

A játék grafikus motorja a képekből, mozikból és az erre vonatkozó infókból ítélve nem valami nagy szám; teljesen átlagos az olyan ma már alap dolgokkal, mint a particle system és az árnyékok. No persze nem a ruha teszi az embert, a gameplay a legfontosabb. A világ is viszonylag poligonszegény, sokhelyütt látszanak a hatalmas háromszögek; ez régebben a karakterekre is igaz volt, de az újabb képeken ezek már sokkal komplexebbek lettek, most már roppant jól néznek ki.

A karakterek és a sztori mellett én leginkább a mozgáskultúrára és az irányítás milyenségére vagyok kíváncsi; a jelek szerint a *Tomb Raider*-ből ez a rendszer gyakorlatilag teljesen átjött, de rengeteget fejlődött, és vannak új mozdulatok is. Itt is van négykézláb és falon mászás, vetődés, plafonon függeszkedés, ugrálás, lőfegyveres harc, futás, séta és úszás, de új a kardvívás és a kung fu közelharc, ahogy új a falakra és plafonra való felfutás, a hatalmas távolságra történő ugrás és a bizonyos esetekben igénybe vehető repülés. A harcban egyébként egyszerre általában sokan támadnak majd ránk, és két módon is harcolhatunk - az egyikkel mindig automatikusan a legközelebbi támadót csépeljük, a másikkal ráállhatunk direkt egy ellenfélre, ekkor pedig kombókat is bevihetünk. Ha pedig körbevesznek minket, újabb mozdulatok is előjönnek, sőt akár le is szórhatjuk az ellenfeleinket egy magas szikláról, ha fogást találunk rajtuk. A harcrendszer tehát kétségtelenül messze meg fogja előzni a *Tomb Raider*-t. Szintén érdekes újítás, hogy az irányítás és mozgás nagymértékben helyzetérzékeny és intuitív lesz; a gép kitalálja és végrehajtja, amit tenni akarunk. Teszem azt, ha be akarunk menni egy nálunknál alacsonyabb barlangba, ahelyett, hogy a fejünket bevágnánk a felső perembe, hősünk automatikusan négykézláb folytatja az útját bent. Hasonló példa az is, hogy amennyiben elvétünk egy ugrást, és a szakadékba zuhannánk, Rhama automatikusan elkapja a szikla peremét, és felhúzza magát. Mindez, tartok tőle, kicsit túlságosan is leegyszerűsítheti a játékot, hiszen nem kell centizni az ugrásokat, mint a *Tomb Raider*-ben, ahol pont ez volt az izgalmas, továbbá ha már ennyire magától csinál a karakterünk mindent (állítólag sok esetben magától is ugrik), akkor már ennyi erővel egy önjátszó demó is lehetne. Persze bizonyára megpróbálják a készítők ezeket a segítségeket azért ésszerű határok között tartani, továbbá állítólag ezeket ki is lehet kapcsolni, akárcsak a *Tomb Raider*-ben az automata célzást, így a *Galleon*-ban is visszakaphatjuk a *Tomb Raider*-es nehezebb irányítást, ha éppen ez szívünk vágya.

VÉGSZÓ

A régi képekből én egy alacsony poligonszámú, egyszerű outdoor játékra számítottam (bár az sem volt egy rossz játék), de most, hogy nőtt a poligonszám, és én jobban beleástam magam a *Galleon* mozikba, hírekbe, képekbe, interjúkba és egyebekbe, belátom, hogy ez egy sokkal nagyobb és komplexebb indoor / outdoor anyag lesz. Amennyiben nem szúrják el mondjuk a túlságosan intuitív, szinte már önjátszó játékmenettel, megkockáztatom, a játék roppant nagyot fog szólni; ahogy mondják, ez lehet a *Tomb Raider* szellemi folytatása.

Nemes Raymond

MUTANT STORM

Kiadó: **PomPom**
Fejlesztő: **PomPom**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Formátum: **PC, Mac**
Megjelenés: **már megjelent**
Web: **www.pompom.org.uk**









Retro. Nosztalgia. A nyolcvanas évek eleje. Kis, füstös árkád-termek. Flipperek, *Space Invaders, Pac-Man.* Papírhuszasból felváltott kétforintosok az izzadó tenyérben. Aztán: Commodore 64, kéthetente kettétört joystickok, tűzforró tápegység, nyekergő magnó a gép mellett. *Wizard of Wor, Revenge of the Mutant Camels, Robotron.* Bocs a párás szemű múltba révedésért, de a *Mutant Storm* ezt váltja ki belőlem. A KByte igyekszik mindig az újat, az áttörést, a forradalmit bemutatni – de néha egyszerűen muszáj foglalkozni a nagyipari játékgyártás alatt meghúzódó kis csapatok apró gyöngyszemeivel is. Az angol PomPom (akik az igen neves online / offline magazinoktól igen szép kritikákat kiérdemlő *Space Tripperrel* egyszer már letették a névjegyüket az asztalra) ismét visszanyúlt a gyökerekhez: új játékukkal, a *Mutant Stormal* a régi idők egyik meghatározó lövöldéjét, a *Robotront* gondolják újra a mostani poligon-éra elvárásainak megfelelően. Ha a **KByte** létezett volna akkoriban (mármint a nyolcvanas évek elején) akkor biztosan kiemelt helyen foglalkozott volna a Williams klasszikusával. A kor színvonalán csúcskategóriásnak számító grafika, rengeteg pálya, és hisztérikusan jól eltalált játékmenet jellemezte a *Robotront.* Kis figurával kellett mászkálnunk az egész képernyőt betöltő pályán és lőni a hullámokban ránk támadó robotokat / szerkezeteket, ahogy csak a csövön kifért. Leginkább két irányítóval volt élvezhető a móka: az egyikkel a hősöd mozgást irányítottad, a melletted ülő cimborád pedig célzott és lőtt a másikkal. Korai multiplayer: sok mai, százezer dollárokért licenszelt engines, vérgőzös lövöldét vert agyon a játékélmény. A *Mutant Storm* lényege ugyanez: az arénában rád zúduló ellenféltömegeket kell felülnézetből hűvös halomba lőni. Nincs taktika, nincs bonyolult háromdimenziós játéktér, nincs nagyívű kerettörténet – csak te vagy, az iránybillentyűk, az egér, és a reflexeid. Ez nem az *Unreal Warfare* motor, és nem is a legújabb *LithTech.* Az általunk irányított masina és az ellenfelek (valamint a játékban fellelhető egyéb objektumok) poligonokból állnak ugyan, és a pusztulást kísérő effektusok is a kor színvonalának megfelelően vannak kidolgozva – vizuális orgazmust azonban senki se várjon tőle. Az orgazmus egészen máshol fog bekövetkezni: az agyban. A tudatos és ösztönös én közül az előbbi háttérbe szorul, az utóbbi pedig átveszi feletted az irányítást. Játssz öt percet, és kimelegedsz. Játssz egy fél órát, és megszűnik körülötted a világ – kizárólag a képernyőre tudsz majd koncentrálni. A *Mutant Storm* nem ismer pardont. A játék egy rendkívül egyedi, a játékos tudáshoz alkalmazkodó nehézségi-rendszert alkalmaz. Lőj le villámgyorsan mindenkit, szedd fel az összes lehetséges power-upot (új fegyverek, ideiglenes pajzsok, vagy az alaplövésedet felgyúró tárgyak) és a *Mutant Storm* bekeményít. Lövöldözz megfontoltan, a rázós helyzetekben használd a mega-bombát – a *Mutant Storm* (viszonylag) kíméletes lesz.

Van aztán egy komponens, amiben a PomPom játéka túlmutat az eredeti *Robotronon,* ez pedig a színek ravasz alkalmazása. A korabeli technológia nem tette lehetővé, hogy a játék készítői széles színskálákat alkalmazzanak – a 32bites színmélységről akkoriban még álmodni sem mert senki. A *Mutant Storm* most remekül kihasználja ezt a lehetőséget; a játék mind a nyolcvankilenc pályája szemkápráztató színekben pompázik. Egy órányi kőkemény *Mutant Storm* az arra fogékonyaknak egyenlő lesz egy vizuális LSD-trippel: a rengeteg, szabálytalanul mozgó, néha csoportokba összeálló, aztán szentjánosbogárként szétrajzó ellenfél valahol mélyen bezavar az agynak – a kép enyhén egybefolyik, a látótér kissé leszűkül – sajátos élmény, utoljára a pléjsztésönös (eredetileg Dreamcast-os – csak hogy szeretve tisztelt főszerkesztőnk egyik kis kedvencének platformhátteréről teljes legyen a kép ;) *REZ* produkált ilyesmit nálam.

A *Mutant Storm* ötpályás demója letölthető a fejlesztők honlapjáról, a teljes játékért húsz dolcsit kell kicsöngetni. Nem bonyolult játék, a legegyszerűbb mechanizmusokat használja a játékos gép mellé ragasztásra – mégis a lehető legideálisabb félórás szórakozás egy munkával vagy tanulással töltött nap végére.

Somosi László



A 2003-AS SZABAD-RÚGÁS RENDSZER

Ha áll a labda, attól a játék még nem áll meg. Az új finom beállításokkal a teljes irányítás a tiéd! A labdába rúgva megpróbálhatod azt a felsőléc alá juttatni vagy gyorsan keresztülvezetni a sorfalon, amelyben a saját játékosaid vannak, vagy belerúgni, mint Roberto Carlos.



A 2003-AS LABDA-IRÁNYÍTÁSI MODELL

Az EA SPORTS™ Freestyle Control egy újfajta labdairányítási módszer. A Freestyle Control segítségével a játékosok egyedi mozgással ruházhatók fel. Olyan mozgással, ami sokkolja a védelmet. Olyan mozgással, hogy Roberto szinte kilép a képernyőről.



A 2003-AS PASSZOK

Új csapatmunka és taktikák. Az ellenfél kijátszása pontosabb passzokat és mozgást igényel. A részleteket ellesheted Edgar Davidstól.



A 2003-AS CSELEK

Furfangos fejelések, merész csavarások, pontos passzok – mindenre képes lehetsz, ha elég ügyes vagy. A labda új mozgásrendszere eredményeképp már nem végez el helyetted mindent. A virtuális labda úgy fog viselkedni, mint amit Davids megszerez, amit Giggs fricskáz vagy amivel Roberto Carlos falakat üt át. Mutasd meg, hogy méltó vagy a csapatba kerülésre!



A 2003-AS FIZIKAI MOZGÁS

Az ellentétes mozgásokat új szintre emelték. A labda már nem ragad hozzád, neked kell a labdára ragadnod. Ryan Giggs képes erre. És Te?

IRÁNYÍTSD A LABDÁT, IRÁNYÍTSD A MECCSET!

A FIFA FOOTBALL 2003 megújult MI-val vezérelt. Alapjaiban megváltoztatja a játékmódszered. A labda labdaként viselkedik. Ideje újra edzésbe lendülnöd!

Törj a csúcsra! Vedd át az irányítást! Légy a 12-ik!



fifa2003.ea.com





Official FIFA Licensed Product
© 1977 FIFA™



It's in the game

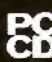
Megjelenés: 2002. november eleje
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél, 1077 Budapest, Wesselényi u 25, Tel: 478-09-10, Fax: 478 09 14, Web: www.ecobit.info, E-mail:sales@ecobit.hu





PlayStation.2





FREELANCER

Kiadó: **Microsoft Game Studios**

Fejlesztő: **Digital Anvil**

Eredet: **Egyesült Államok**

Formátum: **PC**

Megjelenés: **2003. tavasz**

Web: **www.microsoft.com/games/pc/freelancer.asp**







A *Freelancer* egyértelműen az utóbbi idők egyik leghányatottabb sorsú játéka – nagyon kevés projekt éli túl a négyéves fejlesztési ciklust, a pénzük után rohanó kiadók ilyenkor általában már leállítják az egészet, és széjjelkergetik a fejlesztő csapatot. Csak a kiválasztott kevesek (lásd még: 3DRealms – *Duke Nukem Forever*) engedhetik meg maguknak, hogy ennyi ideig molyoljanak egy játékon – úgy tűnik, a Digital Anvil gárdája a szerencsés fickók közé tartozik. Sújtotta szegény *Freelancert* minden, ami csak elképzelhető – legjobban az ötletgazda Chris Roberts (igen, a *Wing Commanderes* Chris Roberts) két évvel ezelőtti távozása viselte meg a csapatot. A *Freelancer* ennek ellenére él és virul (a Digital Anvilt tulajdonló Microsoft valószínűleg szívlapáttal szórta bele a pénzt) és fél tucat kijelölt, majd be nem tartott időpont után jövő év márciusában talán meg is jelenik.

MÉLYŰRI KALANDOK

No, de most akkor mi a fityfene is ez a *Freelancer*, érdekel is engem, hogy meddig meg hogyan fejlesztették?! – kérdezheti a nyájas olvasó, joggal. A *Freelancer*, kérem alássan, egy *Elite-klón*. Tetszenek tudni: az a nagyon régi játék, amit a magamfajta nosztalgikus vén betyárok könnyes szemmel szoktak emlegetni, ha a régi szép idők felemlegetésére kerül a sor. Az *Elite* maga volt a szabadság: a saját űrhajóddal kereskedhettél, kalózkodhattál, fejvadászkodhattál egy hatalmas univerzumban. A *Freelancer* valami ilyesmit szeretne nyújtani, csak éppen a mai kor színvonalára pofozva a megjelenítést, és nem utolsósorban forradalmasítva az űrjátékok irányítását.

A játék háttértörténete meglehetősen szokványosan indul: az emberiség történetében beköszönt a kényszerű felfedezések kora, mivel saját naprendszerünk lakhatatlanná válik. Négy hatalmas hajó indul el a Syrius-rendszer felé, hogy a katasztrófa elől menekülő földlakók ott találjanak új otthont maguknak. Az általunk alakított Trent Edison is az egyik hajón csücsül, és azon mélázik, hogy miképp tudna ő nagyon meggazdagodni. Edison barátunk nem hazudtolja meg a nevét: ahogy a hajók elérik a céldesztinációt, rögtön belepattan kis űrhajójába, és nekivág a végtelen univerzumnak, hogy minél előbb összejöjjön a saját lakásra, űrhajóra, robotra és plazmaágyúra való. Hősünk következő döntése már politikai jellegű lesz: választani kell a négy nagy hajó lakosságából kialakult négy nagy frakció (Rheinland, Liberty, Bretonia és Kusari) között. A frakciókhoz való csatlakozás azért lesz jó nekünk, mert számtalan finom küldetést lehet bekasszírozni tőlük – ahogy ezt már az RPG-kben is megszokhattuk. Nem véletlenül említem a szerepjátékokat: a *Freelancer* ugyanis elég kemény roleplay beütésekkel is rendelkezik. Az űrállomásokon NPC-kel találkozhatunk (nem oly rég közölték büszkén a fejlesztők: lesznek robot NPC-k is – gratulálunk), akik nem csak információforrásként funkcionálnak majd, hanem aktívan alakíthatják a történetet is. A *Freelancer* egyjátékos módja furcsa keveréke lesz az *Elite* „tegyél azt, amit akarsz" megközelítésének és a *Privateer / The Darkening* viszonylag kötött sztorivezetésének. Analógiaként leginkább a *Morrowindet* lehetne felhozni: ott is eltérhettél már rögtön a játék elején a fő történetvonaltól, nem volt kötelező semmit megcsinálni – a *Freelancerben* sem kötelező szinte semmi, miután befejezted a „történetet", még fél évig kalandozhatsz a játék világában – kihívások még akkor is lesznek. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy rengeteg lehetőséget préseltek bele a fejlesztő urak a játékba: teljesen szabadon dönthetsz a felől, hogy miként csinálod meg a szerencsédet. Az alapvető probléma a pénz kérdése, hiszen a jövőben is minden kemény pénzmagba kerül – ha jobb hajót akarsz venni, vagy a jelenlegire kívánsz új ágyúkat szerelni, akkor bizony ki kell csöngetni érte a kopejkákat. Pénz keresni kismilliőképpen tudsz: vállalhatsz missziókat, beállhatsz fejvadásznak, de ha békésebb típus vagy, akár hetekig szállíthatod az érceket az egyik bolygóról a másikra némi extra profit reményében. A csúnya rosszkisfiúk kalózkodhatnak – ezzel mondjuk vigyázni kell, mert rohamosan csökkenti a reputációdat – a reputáció pedig majdhogynem a készpénzzel felérő „valuta" a *Freelancer* világában. A négy frakció között ingadozva szintén a reputációd emelkedik vagy csökken – átverheted őket, adhatod mindenhol a jófiút (és titokban missziókat vállalsz el az állítólagos szövetségesed elpusztítására), vagy lehetsz határozott, és örök időkre leteheted a garast valamelyik társaság mellett.

ŰRHÁBORÚ – KEZDŐKNEK IS

A Digital Anvil-nél (meg a Microsoftnál) valószínűleg rendkívül okos emberek hozzák a döntéseket






– ránéztek például az eladási listákra és megállapították, hogy a tömegek a könnyen kezelhető és fél óra alatt elsajátítható irányítású játékokat kedvelik (és vásárolják). Ennek megfelelően kicsavarták a joystickot a béta verzióval vígan lövöldöző belsős tesztelő kezében, és elgondolkodtak azon, hogy miként lehetne felhasználó-barátabbá tenni az űrháborús játékok eddigi, sokgombos hancúrléceket és minimum tíz egyéb billentyűt használó irányítási rendszerét. Megoldás: használjunk mindenre egeret. Bizony, a *Freelancert* totálisan lehet uralni az egér komával: csak odaklikkelünk az űr megkívánt szeletére, és már repülünk is. Űrharcoknál hasonló a helyzet: egér barátunkkal határozhatjuk meg a repülési irányt, menüből pedig azt, hogy milyen manővereket akarunk végrehajtani, vagy az ellenséges hajó(k) milyen alrendszerét óhajtjuk célba venni. Leírva elég nagy marhaságnak tűnik (a cikkíró is tart tőle a hasonló rendszert nem túl sikeresen erőltető *Earth & Beyond* után) de akik próbálták, mind azt nyilatkozták róla, hogy isteni, meg forradalmi, meg könnyen megtanulható. Igazán értékelendő, hogy Digitális Üllőék ötvözni kívánják a *Diablot* a *Freescape-el*, csak a játék ne lássa kárát a végén a nagy újító szándéknak. Nagyon kíváncsi lennék, hogy ezt az egerezős dolgot Roberts bácsi találta e ki még annak idején – tippem szerint ugyanis már az ifjú süvölvények agyából pattant ki az ötlet. Nem szóltunk még a *Freelancer* grafikájáról, pedig az is megérdemel egy misét. Vizslassátok csak át alaposan az itt elterülő képeket – ugye, milyen pofásan néznek ki? A nemzeti elfogultság ugyan azt mondatja velem, hogy a *Haegemonia* űrje szebb ennél – de a stílus is más. Egy dolgot biztosan leszögezhetünk: a maga műfajában a *Freelancer* a legszebb játék, ami mostanság a piacon van, vagy éppen oda készülődik.



A négyéves fejlesztési ciklus itt, a grafika terén hozta meg igazán a gyümölcsét. Az eredeti tervek szerint a *Freelancernek* nagyjából egy időben (pár hónap késéssel) kellett volna megjelenni a testvérjátékának szánt *Starlancerrel* (annak készítésében még Roberts bácsi is aktívan közreműködött). Nem így történt, a *Starlancer* már két éve kijött (meg is bukott szépen csendben), a *Freelancert* pedig tovább hegesztették – a két játék közti vizuális különbség hatalmas, pedig annak idején ugyanazt a grafikus motort használták.

HATÁRTALAN JÁTÉK?

A *Freelancernek* (a fejlesztői szerint) soha nincs igazából vége. Hiába csináltál meg minden elérhető küldetést, hiába szerezted meg a legdőgősebb hajót – felfedeznivaló mindig akad, biztosan van még az űrnek olyan szeglete, ahol nem jártál. Ha mégis elérted a játék határait (az űr itt természetesen nem végtelen) akkor jöhet a multiplayer, ami újabb kihívásokat tartogat. Társas környezetben a játék is megváltozik: a társaiddal tudsz kötelékben repülni, de egy nagyobb hajót közösen irányítva a haverod a lövész szerepét is átveheti. A hírek szerint a muliplayer móduszra különleges figyelmet fordítanak a Microsoftnál, jelenleg is több, mint ötszáz ember nyúzza nap mint nap a játék bétáját. A magas szinten kidolgozott grafika és a rengeteg funkció ismeretében a várható minimum gépigény sem eltúlzott: egy 600-as processzor, 128 MB RAM és egy ma már abszolút alapnak számító (16 megabájtos) 3D gyorsító lesz szükséges a *Freelancer* alapbeállítások mellett történő futtatásához.

A Digital Anvil hatalmasat ugrik az ismeretlenbe ezzel a játékkal: az űrháborús zsáner komolyan betegeskedik mostanában, és ha nem a *Freelancer* lesz a megváltó gyógyszer, akkor semmi. Tavasszal (reméljük) személyesen is beszámolhatunk róla, hogy hatott e medicina...

Somosi László



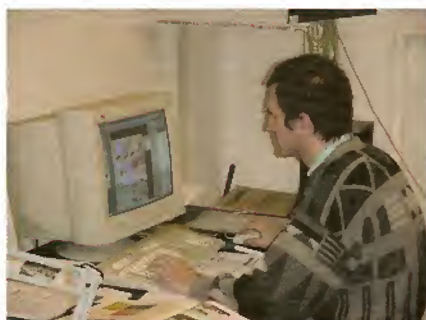




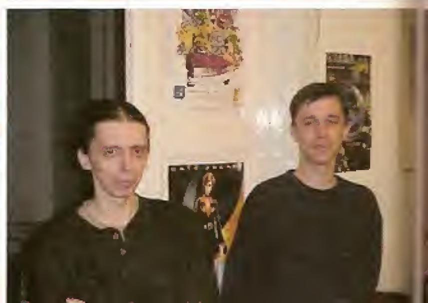





STORMREGION Unplugged

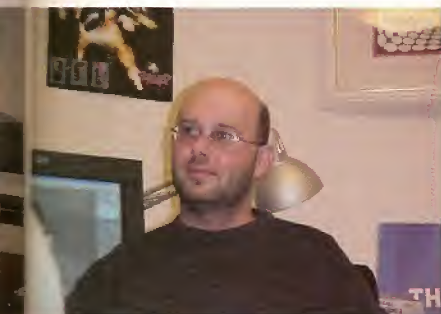














Az **576** kutató droidjai minden információmorzsát összeszedegetnek, begyűjtenek, hogy aztán Ti mélységes megelégedéssel tájékozódhassatok a legfrissebb hírekről. A Reiker-kommandó Digital Reality-nél tett utazása után e hónapban a Stormregion fejlesztőcsapatnál voltunk gyárlátogatáson. A viharsarki kóderek 2001 végén befejezték a *S.W.I.N.E.* munkálatait, és új mű alkotásába kezdtek. Az év vége felé járunk, a Storm nem titkolt szándékkal fel akarja piszkálni a sajtót, igaz még messze a kész produkció, de már látszik az út vége. Jó, ha már most mind a szakma, mind a közönség fülébe rakják a bogarat. Vagy amit ilyenkor szoktak.
Szerkesztőségünk nem csúszott szét az örömtől, mikor megtudta, hogy a Stormregion szívesen adna on-line interjút, meg pár exkluzív képet. Reiker dühöngött, hogy hó, meg hé, ezzel nem szúrják ki a szemünket, és akkor már csak azért is többet. Balage fiam, ragadj pennát, papirost, keríts magadnak fotóst és tudj meg mindent. Tudni akarom, mit csinálnak ezek, hogyan csinálják; a programozónak mi a kedvenc prímszáma, a dizájner milyen ecsetet használ, a grafikusnak meg milyen színű a kispárnája. Ha kell, ássatok árkot a gyárral szemben, rendezzetek erotikus művészeti fesztivált vagy éhségsztrájkot, de interjút és értelmetlen mennyiségű képet akarok a játékból, meg a viharsarki skacokról.
Magamra kaptam az irhámat, felmarkoltam egy fényképezőt, aminek a végén GyZ fotóriporter úr lógott, és uzsgyi a VII. kerületbe. Mivel nagyjából egy éve már jártam a célponton, tudtam, merre kell menni. Egy óra felesleges bolyongás, utcatáblák böngészése és GyZ vihogásának hallgatása után a target helyszínére érkeztünk - még a bejárat is ott volt, ahol tavaly. Összeraktuk a madárleső bunkert, előkerítettünk egy éhségsztrájkolót, aláaknáztuk a bejáratot és a kolléga berendelte az erotikus táncosokat is. Minden a terv szerint halad, nyugtatott meg GyZ, miközben forró teát szürcsölgettünk terepszínűre festett madárlesünk mélyén; jók vagyunk, gondoltam én is, ám ekkor egy váratlan hang szólt ki a második emeletről: "Á, az ötethetvenhatosok! Gondolhattam volna - gyertek, készséggel rendelkezésetekre állunk mindenben." Lőn' nagy megkönnyebbülés, majd betessékelés, vigyorgás, köszöngetés. Fotósnak megmutatni, hol kell bekapcsolni a fényképezőgépet, diktafon pozícionálása, kérdések bogarászása. Csakúgy, mit tavaly, most is **Mogyorósi Gábor** és **Bánki-Horváth Attila** válaszolt kérdéseinkre.

Nagyjából egy évvel ezelőtt fejezték be a *S.W.I.N.E.* munkálatait, körülbelül akkor jártunk itt, amikor a nyelvi, úgynevezett lokalizációs módosításokkal foglalkoztak.

Stormregion: Egy évvel ezelőtt már kész volt az angol, a német és a magyar szinkron, de egészen év végéig foglalkoztunk a többi nyelv beépítésével. Elkészült még például cseh, portugál és orosz szinkron is; az utóbbi a német mellett különösen jól sikerült, ott nagyon érezték, miről van szó.

A *S.W.I.N.E.* nem lett átütő siker, ez most már tisztán látható. A szakma elismerően nyilatkozott róla, a kritikák világszerte átlagon felüli játékként értékelték, ennek ellenére az eladási statisztikák elmaradtak a várakozásoktól - persze közel sem mondható bukásnak a játék.

Stormregion: A Fishtank kiadó alatt jelent meg a *S.W.I.N.E.*; mi már a német kiadás után láttuk, hogy nem megfelelő a marketingstratégiájuk. A tengerentúlon alig hirdették a játékot, az emberek egész egyszerűen azért nem vették meg, mert nem ismerték. Mi a történtek ellenére büszkék vagyunk első alkotásunkra.

A Fishtank rövidesen el is bukott a piac harcmezején (persze nem a *S.W.I.N.E.* kiadása miatt ;), egy nagyobb ragadozó, a JoWooD azonnal lecsapott rá, egészben bekebelezte.

Stormregion: Felkészültünk a *S.W.I.N.E.* kiegészítőjének elkészítésére, hiszen minket is bántott, hogy nem minden kerülhetett be akkor a játékba. Gyalogos egységek, még több harci jármű, pályák, rengeteg poén... Sőt, távlati terveink között szerepelt a *S.W.I.N.E. 2* elkészítése is. Sajnos a JoWooD nem kér több kiegészítőt; igaz, az elkészült műnek még tovább egyengeti az útját, de láttuk, hogy decemberben nem csak az év ér véget, hanem a *S.W.I.N.E.* munkálatok is - további munkákra felkérést nem kaptunk a kiadótól.

A Stormregion tehát úgy lépett kétezer kettőbe, hogy nem volt kiadójuk, nem volt meg a lehetőségük, hogy úgy istenigazából befejezzék első alkotásukat. Elkeseredésről szó sincs. Kupaktanács, eredménye vissza a gyökerekhez. A csapat alapítói, a kemény mag már a *S.W.I.N..E.* előtt is egy második világháborús valós idejű stratégiában gondolkodott, és egy kész játék megalkotása során szerzett tapasztalatokkal gazdagodva úgy döntöttek, hogy most végre valóra váltják álmaikat.

Stormregion: Azt nem mondanánk, hogy bajban voltunk, de újra végig kellett caplatni a kiadókeresés nem éppen kellemes és stresszmentes útján. Tulajdonképpen azonnal munkához kellett látnunk, hogy valamilyen látható, értékelhető bemutatóval rendelkezzünk. Tehát egyrészt elkezdődött egy rendkívül időigényes kutatómunka, ami a játék tartalmi hátteréhez kell, másrészt majdnem egész évben különböző kiadókkal folytattunk tárgyalásokat. Igazság szerint most talán még nem is jelenthetjük be hivatalosan a kiadónkat - de mire az újság az olvasókhoz kerül, már nem lehet akadálya ennek, úgyhogy bejelentjük, hogy a németországi CDV-vel egyeztünk meg.

A ma már tizenhárom éves kiadóról röviden annyit érdemes tudni, hogy Európában a történelmi háborús játékok legfőbb kiadója; olyan címek jelentek meg gondozásában, mint a *Sudden Strike*, vagy a *Blitzkrieg*, tehát a Stormregion minden reménye szerint CDV-nél tudják mi a dörgés, és igazából nem lesz olyan európai konkurencia ebben a kategóriában, ami komoly fejfájást okozhat majd. Kérdés, hogy mit kér cserébe a kiadó...

Stormregion: A kiadó egy nagyon jó játékot kér tőlünk, de már a nekik a bemutatott előzetes demóinkkal is igazán meg voltak elégedve.
Két kisebb megkötésük volt a játékkészítéssel kapcsolatban: az egyik az, hogy nem lehet horrorisztikusan véres a játékunk, ez a követelés számunkra teljesen rendben is van. Nem látunk abban fantáziát, hogy egy valós-idejű stratégiában, ahol a hatalmas harci járművek uralkodnak, emberi belsőségek modellezgetésével szórakozzunk. A második megkötésük némi játéketika problémára vonatkozott, hiszen a *Panzers* történelmi alapokon nyugszik, a németek, pedig ugye...



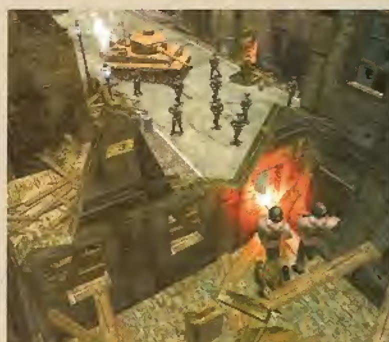
Stormregion

2000

HQ: Budapest, Magyarország

14

www.stormregion.com





Egyébként nagyon kellemes baráti viszonyba kerültünk velük, napi chates kapcsolatban állunk.

Jelenleg a játék fejlesztése gőzerővel folyik. Mivel a srácoknak nem ez lesz az első munkájuk, sejtik, mi mennyi időbe kerül, a teljes ütemterv készen van egy évre előre. Több fronton folyik a munka, kezdve az engine továbbfejlesztésétől az anyaggyűjtésen keresztül a grafikai munkákig. Gond mindig adódik, de megoldás is.

Stormregion: Ahogy belevágtunk *Panzers* fejlesztésébe, tudtuk, hogy még nagyobbat, jobbat, szebbet akarunk, mint a *S.W.I.N.E.* Ehhez pedig nem volt elég a nyolcfős gárda, jelenleg már tizennégyen vesznek részt a napi munkában, de lehet, hogy még több emberre lesz szükség. Három dizájnerünk, öt-öt grafikusunk és programozónk van, és egy hangosemberünk (magyarán, aki az effektusokkal dolgozik).
A *Panzers-ben* az előző játékunk motorja, a *Gepárd* fog dolgozni, de ez nem teljesen igaz, hiszen jócskán átdolgozzuk. Sokkal többet fog tudni a 3D-s megjelenítésben, az AI-ban, az útkeresési algoritmusában; csontvázalapú lesz az emberi mozgás megjelenítése, és egyébként is optimalizáltabb, gyorsabb lesz. Megalkotjuk a teljes dokumentációját is, hogy majdan külsősök, vagy akár más fejlesztők is tudják használni, így akár azt is mondhatnánk, hogy új engine-t készítünk. Az ütemtervünk nagyon pontos, próbáljuk tartani magunkat hozzá. A héten például elkészült egy 88 mm-es löveg, az IL-2 taktikai bombázó, lemodelleztük a hóval borított tájakat és egy olyan preview-t is sikerült összerakni, amiben már olvashatóak a küldetés feltételei. Lefixáltuk, milyenek legyenek a gyalogosok mozgásai... tehát számunkra is inspiráló, hogy minden héten kerül valami az asztalra. Sőt, a többjátékos mód első csírája is kezd alakulni, már tud két játékos egymás egységeire tüzelni; igaz, a gyalogos három sorozattal szétgéppisztolyoz egy Tigris-tankot... Távlati terveink között szerepel, hogy a nyáron megjelentetünk egy játszható demót.



A *Panzers* tehát egy keményvonalas, második világháborús valós idejű stratégia játék lesz.
A könnyebb elképzelhetőség kedvéért érdemes lelki szemek előtt összemixelni a *S.W.I.N.E.-t* és a *Commandost;* persze csak látványvilágban - a játékment talán lassabb lesz, mint az előbbiben, de kategóriákkal gyorsabb, mint az utóbbiban.

Stormregion: Legfontosabb jellemzői: megdöbbentően élethű látványvilág (teljes 3D-s megjelenítés, remek zoomolási lehetőségekkel), a minél pontosabb történelmi hűség, olyan apróságokra figyelve, hogy a történeti kronológiának megfelelően jelennek meg az újabb és újabb harci egységek - hiszen a Tigris pl. még nem lehetett ott Lengyelország legázolásánál. Az egységek aprólékos kidolgozottsága, ami több tucat, a három választható fél (Amcsi-angol, német, szovjet) hadseregnek megfelelőek, a gyalogosok különösen aprólékos kidolgozottsága (kettes-ötös csoportokban mozgathatóak), nagy figyelmet fordítva a méretarányokra – így a még valóságosabb látványra. Az egységek két utas rendszerben fejlődhetnek majd: egyrészt harctéri tapasztalatokat szereznek, melyek jelentősen növelik mind érzékszerveik hatékonyságát, mind egyéb fizikai tulajdonságaikat, sőt moráljukat. Ha például egy tapasztalt gyalogos páncélököllel a vállán guggol az épület sarkában, és hallja hogy valami páncélos közeledik, a játékos csak stilizált ábrát / ikont láthat a képernyőn, minél pontosabbat, részletgazdagabbat, ha tapasztaltabb a gyalogos. Ha teszem azt, a fickó nem ismeri fel, mi közeledik a másik sarkon, csak annyit tud, hogy egy lánctalpas, simán kiugorhat belelőni az oldalába egy töltetet. Pedig ha tudta volna hogy ez egy nehézpáncélos Tigris, esze ágába se lett volna ilyen badarságot tenni, mert tudja, hogy esélye sincs megsebezni a monstrumot - vagy meghal, vagy a tank legénysége foglyul ejti, mert ez is lehetséges lesz! Ryan közlegény ezzel szemben azonnal felismeri hang alapján a Tigrist, ezért lehet, hogy elmenekül; netán megpróbálhatjuk vele hátulról becserkészni a tankot, a lövedéket egy kevésbé páncélozott részre lőve. A harctéri tapasztalat és a morál mellett minden egységet (különösen a gyalogosokat) számtalan extra felszereléssel ruházhatjuk majd fel, melyekkel ütőképesebben harcolhatnak majd. Vagy nem :).
Negyven-, ötvenórányi játékidőbe telik majd a több mint harminc küldetés, vagy inkább kampány sorozatocskák végigjátszása. A *Panzers-ben* a történet nem lesz teljesen lineáris, hiszen a küldetések sorrendjét mi határozzuk meg, sőt egy-egy megoldandó feladat nem biztos, hogy csak egy adott pályára fog vonatkozni, a részfeladatok megoldása után lavírozgatni kell majd közöttük.

Minden játék fejlesztése nehéz, a Stormosoknak is számos hosszú távú problémával kell megküzdeniük.





Stormregion: Rendkívül sok időt emészt fel a pontos technikai információk begyűjtése a korabeli harci járművekről. Rengeteg könyvet szereztünk a témáról, előfizettünk az összes modellezéssel és makettezéssel foglalkozó folyóiratra, megszámlálatlan mennyiségű információt szedtünk le az Internetről. A legkellemetlenebb az egészben, amikor egymásnak ellentmondó adatokkal találkozunk - és ez többször előfordul, mint gondoltuk volna.
A hardverigény belövése is kemény dió. Úgy tervezzük, hogy a szép futáshoz kelleni fog majd úgy körülbelül 1 GHz processzorteljesítmény és egy GeForce3 nagyságrendű videokártya; már ma sem megfizethetetlenek ezek a vasak, egy év múlva pedig már itthon is elég elterjedtek lesznek - reméljük. Az optimalizációban nagy segítséget jelent a videokártya-gyártókkal kiépítet jó viszony. Jóval a piaci megjelenés előtt megkapjuk például az ATI, vagy a többi cég fejlesztéseit, így tudjuk, milyen teljesítményre kell számítani a közeljövőben. Nagyra. Már így is megdöbbentő számunkra, mi megy végbe ezen a téren. A *S.W.I.N.E.* során még használtunk Silicon Graphics gépet, ma már nem, mert az ár / teljesítmény mutatója nem volt kiugróan jó a felsőkategóriás PC-khez képest. (Ma kb. húsz PC-vel dolgozunk, vegyesen Intel és AMD processzorokkal, úgy 1,2–2,2 GHz órajelen futnak. Legalább fél giga RAM, átlagosan ötven-hatvan giga HDD-vel vannak felszerelve a gépek.)
A legszebb az egészben, hogy a *Panzers* - egyre inkább úgy tűnik, - olyan lesz, mint amilyennek megálmodtuk. Néhány egészen apró módosítástól eltekintve azt valósítjuk meg, amire nagyon vágyunk. Ha elkészül, jobb lesz, mint a *Big Brother* és a *Való Világ* együttvéve!

Szöveg: Fábián Balázs
Fotók: Gyalog Zoltán

PANZERS









Recenziók

// VALÓTLAN VILÁG

TimeSplitters 2, Ratchet & Clank, Star Fox Adventures. Elég egyetlen irodával odébb lépnie a szerkesztőségünkben vendégeskedő kétkedőnek, és üres szavak helyett máris bizonyítékot kaphat. Bizonyítékot, mely szerint a PC-s játékosokat megfertőzte a realizmus. Pontosabban: a „komoly" játékok utáni sóvárgás. Gratulálunk.

Két külön Világ vagyunk tehát mi, **Konzol** és **KByte**. Irigylésre méltó szomszéd - bár nekünk van *TacOps-unk*, nekik van *Vice City-jük*. Lehet találgatni, momentán ki szórakozik jobban. De ez így igazságos.

Egyes teoretikusok odáig mennek, hogy megkockáztatják: az idei nyár egyértelműen legjobb játéka, a *Super Mario Sunshine* (GameCube) soha nem állna lábra PC-n. Kivetné magából a „komolyság / valóság-megszállott" PC-s közösség. Az a közösség, amelyik képes hadat üzenni a Digital Reality készítőinek a *Haegemonia* aránytalan egységei vagy planetáris távolságai miatt, és – semmi kétség, - azonnal figyelmeztet majd, ha a *Panzers* bárminemű anakronizmusra hajlik. Azonnal és felháborodva. Nevetséges.

Itt van rendszergazdánk, kmm. *„Csézik."* Mert „ennek van értelme, nem úgy, mint a klasszikus deathmatch-nek". Hideg borzongás, a frissen vételezett *TimeSplitters 2* villámgyors elrejtése. Majd *Ezt Vedd Meg! - Serious Sam.*

A Főszerkesztő hosszas önmarcangolás után magáévá tett egy példányt, Liquid tanácsára – és rögtön megbánta, hogy a játék bizarr külseje éveken át megtévesztette. Pedig ez a klasszikus *Galaga* – FPS köntösben. Kmm is közelebb húzódik. A domboldalról húsz „bombázó" rohan felénk torkaszakadtából ordítva, s az első reakció nem az, hogy a lényeknek nincs fejük, nincs nyakuk - ergo hangszálaik sincsenek, – hanem a menekülés. A Móka. A Kacagás. Köze nincs a valósághoz és cseppet sem Serious. Szerencsére. Csak egy őrült panaszkodna itt az engine hiányosságaira, csak egy elvetemült keresné itt a távcsöves puskát.

Űrháború a jövőben? Legyen - az aktuális szuperhatalmak valószínűleg egyetlen gombnyomással pusztítják majd el riválisaik kolóniáit, állomásait, unalmasan szürke szállítóhajóit. Kell ez nekünk? SOHA. Mi ragyogó csillagködöket, vákuumon átdübörgő hajtóműveket akarunk; színes lézert vető géppuskákat a harcias színekre pingált egyszemélyes vadászgépekre. Komolytalanságot, szórakozást.

Egyetlen festményt sem a valósághűsége alapján bírálnak a műértők; miért dívik mégis ez a káros analógia a PC-s társadalmon belül? Miért nem tudjuk tisztelni a játékot, miért kell mindent „komolyan" elénk rakniuk a fejlesztőknek a fogyasztáshoz?

Kmm komoly arccal magyarázza, hogy igenis át lehet lőni a falon a *„Csében"*, mert ez így valósághű. Biztosan az. Aztán leidiótáz, mikor azt javasoljuk neki, hogy óvatosan lövöldözzön az anyaföldbe, mert a világ másik felén esetleg ártatlanok halhatnak meg felelőtlensége miatt. Pedig a *Half-Life* motor pontosan EDDIG komoly. Nem tovább. Ez nem *Flashpoint.* Vajon számol a lövedékhez röppályát a program? 'Bezony. A *Counter-Strike-nak* is csak annyi köze a valósághoz és a „felnőttséghez", mint a *Puzzle Bobble-nak.* Aki nem hiszi, nos annak: „itt az ideje felnőni, öreg" :).

Reiker



Arról, hogyan értékelünk

Az **576 KByte** tízes skálán pontoz, ahol – gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban – ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelöli a középértéket, ergo az átlagos, közepes játékot. Ennek értelmében tehát az 1 pontos „játék" valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrofálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatal nívóját alulról szemlélő termékek. 5 pontos az abszolút középszerű játék, 6 pontot az átlagon felüli kap – 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumnak, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandósága. Kilenc a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami RENDKÍVÜL JÓ. Tíz pontot évtizedenként talán egy fél tucat játék kap majd – jelenségek ezek: játékok, melyek új fejezetet nyitnak a történelemben. Az **576 Konzollal** ellentétben nálunk fél pontok nincsenek.

Arról, mi mit jelöl

Kiadó: A játék forgalmazója Európában.
Fejlesztő: A játékot összekalapáló firma elnevezése.
Eredet: A program származási helye (földrajzi lokáció).
Konfig: A fejlesztők által megjelölt MINIMÁLIS konfiguráció.
Formátum: Milyen platformon érhető el a játék (a megjelenés sorrendjében).
Web: A játék hivatalos internetes honlapja.

HAEGEMONIA
LEGIONS OF IRON

Kiadó: **Digital Reality / Wanadoo**
Fejlesztő: **Digital Reality**
Eredet: **Magyarország**
Konfig: **PIII 600, 192MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.haegemonia.hu**



Reunion, Supremacy, Homeworld, Imperium Galactica széria – vadűr és stratégia-rajongóknak egyaránt jól ismert tételek ezek, melyek tetemesebb hányada ráadásképp a digitális valóságokat életre hívó fejlesztőcég nevéhez fűződik. Ez úgy van angolul, hogy Digital Reality. Rezzenéstelen pókerarccal mondhatjuk: a hazai fejlesztőcég napjainkra világszínvonalú termékek előállítására képes s szavatolt alkotóműhellyé nőtte ki magát, mely az első komolyabb sikerek után sem kíván a már learatott babérokon üldögélni. 2001: a Digital Reality hivatalosan is bejelenti az akkor már érlelődő *Haegemonia* munkálatait. Új motor, új technológia, változatlan irányelvek: minőségi termékekkel bővíteni a világpiac palettáját. Kezdünk. S abba nem hagyunk.

MARS UTÁNA!

A *Haegemonia* nem fukarkodik bőséggel mért történeti támogatottság szintjén, sőt mi több: az anyaggal érkező kézikönyv számos oldalon át tárgyalja játékosi ténykedéseink történelmi előzményeit is. Egy másodperc gondolkodás után azonban úgy döntöttem, nem rabolom a helyet a gazdagon mért történelmi információk bővebb taglalásával – megteszi ezt helyettem a kézikönyv, illetve a játék maga. Inkább a *Haegemonia* lelkét / működését igyekszem bemutatni. Mindenekelőtt azonban történetdióhéj, most: a technológia rohamléptékű fejlődése révén az ember új, lelakandó élőhelyek felé kacsintgat, majd később halad is. Az első űrbéli kolóniák létrehozását követően kis idővel megkezdi a Mars gyarmatosítását, mígnem fáradozásait siker koronázza. Hamarost már a Mars felszínén debütál az Első Marsi Homo Sapiens – persze valamely zsilipkapuk tucatjaival s nyomáskiegyenlítéssel támogatott kolónia jótékony oltalmában tesz így. Évek s dekádok múlnak, embergyermekek cseperednek fel – 2104-re már 700 millió (!) humán lakost kell hátán hordania a karmazsin vidéknek. Aztán, hogy mely okokból kifolyólag, most poénkímélés címén meg nem említem, de: konfliktus alakul ki az anyabolygó s a Mars között. A konfliktus olyan dolog, mely megoldódhat, avagy elmérgesedhet. Esetünkben a helyzet odáig fajul, hogy a tér szintjén két részre szakadt emberiség főbb csoportjai háborút üzennek egymásnak – voltaképpen itt kezdődik a játék. Figyeljük meg: a szórakoztató informatika sci-fi berkeiben alighanem első ízben úszhattuk meg az emberiség nyakába szakadó, hallatlanul goromba és nem kevésbé vérszomjas Idegen Létforma meglepetésszerű támadásait. Teszem hozzá elöljáróban: látszólag. A kampánymódok során újraegyesített emberi faj ugyanis előbb-utóbb elkerülhetetlenül összeakasztja bajszát a Kariak s Darzok néven domináló Idegenekkel. Mégis, üdítő a felismerés, hogy a történetírók mellőzték a napjaink játékfejlesztésére jellemző instant sci-fi nyitótoposzokat.

MULTIVERZUM

Mr. Jet Lee egyik legfelejthetőbb filmtörténeti baklövésének egyetlen említésre méltó kifejezése érdekes módon remekül fedi a *Haegemoniában* ábrázolt világmodell alapvető arculatát: multiverzum. Voltaképpen egymással párhuzamosan, ám önnön jogukon is létező univerzumokról szólunk, melyek között az átjárás ún. Jump Node-okon keresztül lehetséges. Ezen kékes színben pompázó, s egyébként mesteri módon modellezett részecskerendszerek azonban csak a későbbi kampányküldetések során jelentkeznek be – ippeg ez az oka annak, hogy a továbbiakban mellőzzük a történetmesélés eszközeivel alapvetően elegáns módon operáló hadjáratok ismertetését, s a többjátékos lehetőségekre koncentrálunk. Ne feledjük: a jó kampány egyfajta jó tutorialnak fogható fel, mely optimális esetben képes megismertetni a játékost az adott szer minden egyes lehetőségé-









vel. Így az írás csupán érintőlegesen szól majd a kampányokról, azok természetszerűleg determinált volta révén sokkal inkább a többjátékos lehetőségekre koncentrál – meghagyandó a felfedezés örömét a játékosnak, egyúttal körvonalazandó a *Haegemoniából* kinyerhető Komplett Egészt.

MOZGATÓRUGÓK

Három faj, tucatnyi univerzum, rengeteg bolygó, illetve temérdek lehetőség szavatolják a *Haegemónia* életérzést. A játék meglehetősen komplex, ha úgy tetszik: komplexitásának oka s vonzereje egyaránt az általa definiált, abszolút innovatív szabályrendszerben keresendő. Megkísérlem felvázolni az alapokat: szóval a klasszikus *Haegemonia* party úgy néz ki, hogy a résztvevő játékosok – szükség esetén mesterséges intelligenciákat is meghívhatunk, maximálisan hármat – kezdetben a választott fajuknak legmegfelelőbb élőhelyül szolgáló bolygórendszerek felkutatására indulnak. Esszenciális szempont a bolygó mérete is, lévén populációnk jelentékeny része közvetlen szerepet vállal majd a gyártási, illetve kutatási munkálatokból. Elmondható, hogy kutatásaink egy része már kolonizált bolygóink és így populációnk alapvető tulajdonságait teszik üdvözítőbbé, így – rendkívül alapvető példával élve – adott bolygó populációjának morálértékét növelő létesítmény felhúzásával gyorsabb ütemű gyártást konstatálhatunk. Kutatásaink jelentősebb része szerves módon kapcsolódik a haditechnikához: külön fejlesztési gócpontok a researchölhető hajótestek, kiegészítő felszerelések tükrében, míg hajóink fegyverzetét az adott faj számára aktuálisan hozzáférhető fegyvertípusok minden szintjén továbbfejleszthetjük. Figyelem, most jön a játék egyik legfontosabb szabályzó elve: kő, papír, olló.

Most néztek, mi? Magyarázat: a *Haegemoniában* hozzáférhető fegyvertípusok s találmányok az ősrégi játék nyomdokain viszonyulnak egymáshoz – bizonyos fegyver és / vagy találmány rendkívül megkönnyítheti, avagy éppenséggel megnehezítheti bizonyos más fegyvertípusok, avagy találmányok dolgát. Hiába is gyúr Béla ionágyúra, bízván annak 100%-os pontosságában, ha Istyu kezdetektől fogva pajzsrendszereit fejlesztette – az ionnyaláb ártalmatlan mód csiklandozza az energiaburkot. Nem úgy Feri, ki első generációs Vadászának alapprotonágyújával könnyedén hatol át a legbrutálisabb pajzsrendszereken is. A *Haegemonia* kulcsszava így érdekes módon a „gyúrás:" ki, mire, s legfőképpen: mikor „gyúr rá" a kutatásokon keresztül. A temérdek alternatíva – a technológia fákon át elérhető fejlesztések komplett száma bizony túlmutat 250-en – közel végtelen számú kombinációs lehetőséget s így modellezhető konfliktusokat biztosít – nem is szólván a kémkedés-üzletágról, mely révén – többek között – bármely opponensünk technológiáját megfújhatjuk. Ugyanakkor, a populációnk által előállítható hadi gépezet fejlődésének üteme, illetve annak lehetséges irányvonalai egyaránt birodalommenedzsmentben való jártasságunk függvényei, így a továbbiakban a hadviseléssel, illetve a birodalom- és bolygómenedzsmenttel kapcsolatos alapvető tudnivalókat vesszük sorra, vizsgálván az egymás közötti ráhatásokat, összefüggéseket.

TECHNOLÓGIAI F*CK

Pár szó előljáróban az esszenciális kezelőfelületekről, illetve az ezek elérhetőségét megkönnyítő hotkeyekről. Az első s legfontosabb tudnivaló: ami egy kezelőfelületen arany színekben pompázik, ott bizony nyomkodni, kapcsolgatni, huzigálni lehet valamit. A második tudnivaló: birodalmunkkal kapcsolatban információ nem létezhet, melyet el ne érhetnénk az F1-től F6-ig értendő funkcióbillenytűgóc valamely komponensén keresztül. Hátulról előre haladunk – én szóltam. F6: Birodalominfó. A panelen keresztül világos áttekintést kapunk birodalmunk bevételeinek, kiadásainak mértékéről. !SpoileR!: ha kiadásaink



összegét huzamosabb ideig is sikerül bevételeinknél magasabb szinten tartanunk, úgy valamit rosszul csinálunk. Hogy ez mi is lehet, annak kiderítéséhez még csak el sem kell hagynunk a tárgyalt panelt – lévén az tételes felsorolással szolgál az aktuális végösszeget kitevő jövedelemforrások, illetve költségek pontos mibenlétéről. Nézzük együtt! Jövedelem csoport. Adó: a jó Galaktikus Cézár idővel csak-csak lerántja népét némi űrkreditre, nem rossz az, ha gyermekeinknek ilyetén módon is lehetőséget biztosítunk irántunk érzett áhítatuk s feltétlen odaadásuk világos kifejezésére. Az adó csökkenti a morált, a csökkenő morál csökkenti a szaporodási kedvet. Konklúzió: alacsony populáció esetén célszerű lehet teljes mértékben eltörölnünk az adót, hogy aztán a magasabb morálérték révén bővülésnek induló populációból nagyobb tőkét nyerhessünk a későbbiek során. Bányászat: a *Haegemonia* áttételesen ismeri a bányászat fogalmát. Ismeri, mert van benne bányászállomás. Áttételesen, mert a bányászállomás pénzt, s nem érceket bányászik az aszteroidából. Olyan dolog ez, mely okán kevésbé kompromisszum kész játékos buzgón szalad a Haegemonia fórumra, hangot adandó mérhetetlen rosszallásának. Hajrá, hajrá! Bányászállomásokat a csillagtérképen feltüntetett csákányikonok felé tudunk kihelyezni, miután meggyőződtünk a lelőhely kedvükre való bőségéről. Kereskedelem: a





Haegemonia bolygó – illetve csillagközi kereskedőket ismer. Utóbbiak táposabbak, lévén képesek használatba venni a Jump Node-okat, s így más rendszerek bolygóit is érintvén csencselni portékáikkal. Jó fejek, mert nyereségük egy részét (egészét?) ismeretlen megfontolásból adócikluson túl is hajlandóak átutalni galaktikus bankszámlánkra via galaktikus e-mail. Egyéb: többek között valamely Véletlen Esemény – lásd később – válhat a birodalomháztartás anyagi javára. Költségek csoport. Gyártás: az aktuálisan folyó gyártási munkálatok révén fellépő tőkeszükséglet mértéke. Számszerűsített. Kutatás: hasonló elvek. Hajók: a Haegemonia – igen következetes módon – fenntartási összeget számol minden egyes hajó, s mint látni fogjuk, létesítmény s hős után is. A szer



így bizonyos keretek között készséggel teret enged a „hadaimmal árasztom el a galaxist, muhahahaha!" approachnak, aztán hogy fent tudjuk e tartani armadáinkat – merőben más kérdés. Hősök: a többjátékos módok során Véletlen Események képében jelentkező hősök szintén díjazást igényelnek szolgálataikért. Ismertetésük később jön. Bolygók: bolygók. F5: Kutatás képernyő. Fontos tudnunk, hogy kutatások alkalmával praktikusan nem egy bizonyos bolygó, avagy bolygók – ám birodalmunk végzi a munkálatokat annak függvényében, planétáink lakosságának mekkora hányadát bízzuk is meg kutatással. Az érintőlegesen már tárgyalt panel a *Haegemonia* esszenciája. Kimerítő ismertetésére helyünk nincs, ám tippünk igen: célszerű lesz beleböknünk a panel centrumát domináló grafikus ablakba, mely a választott kategóriához tartozó technológia fa komplett felépítését mutatja. A panellal kapcsolatos aggályom, hogy az esetek többségében nem tájékoztat a lehetséges fejlesztések pénzügyi vonzatairól – annak ellenére is zavaró ez, hogy mint látni fogjuk: a pénz ritkán bizonyul döntő faktornak a *Haegemónia* világában. F4: Hajóinfo. Minden, amit aktuálisan kiválasztott hajónkról, avagy hajórajunkról tudni lehet, illetve tudni kell. Ezen panelen keresztül rendelhetjük hozzá valamely militarista alaphangoltságú hősünket az általunk kívánt egységhez, egyúttal a hajó / hajóraj fegyverzetéről, kiegészítőiről is részletekbe menő tájékoztatást kapunk. F3: Bolygóinfo. Alighanem a legösszetettebb, ám némi gyakorlás után könnyedén átlátható, megérthető panel. A bal felső sarokban rezidens mutatóval szabályozható populációnk megoszlása gyártók és kutatók között. Valóban, semmi akadálya ifjainkat kétkezi munkásból Albert Einsteinné tenni meg, majd szükség esetén újra lezavarni az egész néptömeget csavarkulcsot masszírozni. Következetlenség? Azt mondom inkább: újabb szabály, lévén a *Haegemonia* érdekes módon ügyesen kovácsol stratégiai faktorokat önnön gyengeségeiből is. A panel dominánsabb fele duplaállásúnak mondható: gyártás, illetve információ módok között választhatunk. Itt vannak mindjárt a katonai egységek: egyetlen klikk az ikonra, újabb klikk a gyártási lista soron következő üres slotjába, és hopp: nincs más hátra, mint deklarálni a gyártandó vasmadárkát. Lehetőségeink sejthetően már sikeresen befejeződött kutatásainktól függenek, ergo: gyarmatosítóhajót addig nem fogsz gyártani, Móricka, míg ki nem kutattatod azt populációddal az arra használatos Kutatások – Hajótech gócon keresztül. (Egyébként ott klikk gyarmatosítóhajó test ;)) Speciális hajók, bázisok gyártása: pont kapóra jött ez az ikon – lévén a gyarmatosítóhajó nem minősül katonai egységnek. Ezen, s tucatnyi egyéb típusú hajó s létesítmény legyártása kizárólag innen kezdeményezhető. Bolygólétesítmények, projektek: fontos tudnunk, hogy minden







létesítmény üzemeltetése 25 millió lakost követel meg. Hűha, belegondolni is rossz, hogy nézhet ki ott egy nyilvános illemhely – ám meg kell hagyni, a játék szabályrendszerével tökéletes asszimilálódást mutat a szisztéma. Ez a 25 millió lakos innentől fogva az adott létesítmény fenntartásával foglalatoskodik, sőt adót sem fizetnek azok a gazok. Konklúzió: létesítményekben gondolkoznunk csak jóval 25 millió lakos felett érdemes, ellenkező esetben buktuk a derék adófizetőket. A felhúzható létesítmények maximális száma egyébként 14, mely impresszív csúcshatár már igen goromba bonuszokat eredményez az örvendeztetett bolygó számára. Mert ugyanis: a planétán felhúzható létesítmények kivétel nélkül, mind-mind a bolygót, avagy a rajta élő populáció valamely tulajdonságát optimalizálják. A lehetséges bonusztípusokat, illetve a bonusztípusokért felelős – noshát – bonusztípust eredményező bonusztípusgerjesztőket tárgyalja a panel „I" ikonján keresztül elérhető, második állása. Függvénytáblázathoz hasonló, fejlesztéseink tükrében dinamikusan frissítődő mutató ez, mely világos összegzést mutat bolygónk működéséről. Áldott jelenlétét köszönjétek Delerl „Csumi" Andrásnak, ki heteken át kész volt kardoskodni a panel létjogosultsága mellett. Tipp: passzív bolygónál rosszabb nem létezhet a *Haegemóniában*. Meglehet, hogy éppen most gyarmatosítottunk egy új bolygót, s momentán nyakig ülünk valamely drága kutatásban, semmi vész: addig is adjuk meg az új planéta feladatául valamely civil projektet, mint amilyen a populáció hatékony növeltetését szorgalmazó Folyamatos építkezés projekt, avagy a racionalitás szintjén megint csak támadható, ám játszhatóság szintjén megint csak remekül használható Folyamatos alkatrészgyártás projekt. F2: Csillagtérkép. Visszadob a Csillagtérképre. F1: Súgó. Ha nem tudsz valamit, a Súgó megsúgja neked. Nyugirugó, én sem hittem el – aztán ráébredtem, hogy tényleg :).

HŐSÖK NÉLKÜL NEM ÉRDEMES

Lévén a játékrendszer egészen izgalmas hozadékai ők. Ne feledjük, multiplayerben a hősök érkezése Véletlen Eseményeknek minősül, így azok letiltása esetén jelenlétük a játékot – nem színesíti. Amit alapvetően tudni kell róluk: szintjük szerint rendelkeznek bizonyos skillekkel, mely skillek mivolta a hős „jellegének" tükrében alakulnak. A hatékonyan kamatoztatott skillek révén hősünk idővel szintet lép, – sőt gyártható egységeink is képesek erre – míg magasabb szintekre jutván, újabb skillek is markát ütik majd. Az említett képzettségekből többtucatnyit ismer a játék, melyek közül pár darab afféle szabályozott RND tükrében kerül a hős birtokába már pályafutása elején is. Így Fegyvermester és / vagy Stratéga skillel áldott hőseinket azonmód célszerű lesz valami übertáp prototípusba ültetni, míg a Propagandista skill birtokában leledző hős segítségével jó eséllyel tehetjük galaktikus nevetség tárgyává valamely opponens bolygó belpolitikáját, mintegy csökkentendő a populáció morálját. Onnantól fogva van úgy, hogy egy lövés csupán – s miénk a vidék. Tökéletes rendszer viszonylag kevés van – ez sem az. Így pl. azon hőseinknek hála, kik magasabb fokozaton is jeleskednek az XP gerjesztés művészetében, akár teljesen tétlen hőseink s egységeink is folyamatosan fejlődnek. A skillek definícióját lásd a Súgóban.

GRAFIKA

Elérkeztünk hát a rizsa szekcióhoz, ahol a cikkíró rendszerint karaktertömegek hosszas sorain át igyekszik kikommunikálni magából mindazt, amit a monitoron lát. A *Haegemonia* kapcsán áldásos módon erre különösebb szükség nincs, lévén a magam részéről első pixeltől utolsóig hibátlannak ítélem meg mindazt, ami a szer nyüstölése során békeidőben, avagy a legelborultabb fight közben történik. Beszélek itt a 3D nézetről. Nem igen hiszem, hogy 2002-ben ennél többet illenék tudnia a világ bármely pontján keltezett űrstratégiának, s ha bekocsányoljátok a screenshotokat, aligha vádolhattok nacionalizmussal. Zene szintjén is rul0r a darab – a játék mellé 1 óra 45 percnyi hanganyag dukál vadűrben úszó ambienttől *Blade Runner* synth-blúzos merengésig, míg nagyobb kavarodások során a zene is hajlamos seregeinkkel együtt bemorcosítani, amúgy izomból. Kényelmetlenségek jönnek, most: a játék során sokszor jelentkezik a sápasztó „alibi-klikk" szükségessége: ez attól van, hogy a *Haegemonia* minden körülmények között foggal-körömmel ragaszkodik az eredeti kijelöléshez, sőt egészen addig nem hajlandó azt elfelejteni, míg bele nem kegyeskedünk kattintani egyet a merő mélyűrbe. Így: !CLICK! Nem szerencsés, hogy a játék nyitáskor nem pozicionál kamerát sem bolygóra, se hajóra, se semmire – de hála Gonda Zolinak, én már tudom a megoldást! Elmondom nektek is: rögtön tessék Page Upot nyomni! ;) Érdemi paráim bizonyos kezelőfelületek túlzottan is szövegcentrikus mivoltában, illetve az általam már játszott kampánykületések gyermekded dialógusaiban merülnek ki. „Ne lőjjön! Inkább megadom magam!" „Hogyhogy megadja magát?!" Remek dolog a hadjáratok kooperatív-alapú végigtolásának lehetősége – egy multiplayerre optimalizált random „multiverzum-generátor" azonban roppant jót tenne a *Haegemonia* akár éves léptékben számolt szavatosságának. Ilyen volumenű játék kapcsán, kötött keretek között lehetetlen kimerítő részletességgel szólni annak minden lehetőségéről, annál is inkább, mert kapásból van 236 kérdésem, melyeket szívesen feltennék az alkotóknak. A *Haegemonia* rendkívül komoly játék, melyet meg kell tanulnod, meg kell értened. Így teszek én is. A legerősebb nyolcas, asszem.

Gyalog Zoltán

értékelő

Látvány:	9
Játszhatóság:	8
Élettartam:	8
Audio:	8
+	pillants le
-	pillants fel

8/10

NO ONE LIVES FOREVER 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Kiadó: **Sierra Studios / Fox Interactive / Vivendi**
Fejlesztő: **Monolith Productions**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PIII 500, 128MB RAM, 3D 32MB**
Formátum: **PC, PlayStation 2**
Web: **nolf2.sierra.com**

Hogy igaz-e a címben felvetett alaptétel? A kérdést nehéz lenne egyértelműen megválaszolni. Mindazonáltal, a Monolith előző alapvetése hozott bizonyos eredményeket. A számtalan elismerő kritika mellett a játékos közösséget egy elbűvölő poligon-hölggyel (Cate Archer személyében) és szokatlanul hangulatos, kémkedős FPS-sel gazdagította. A játékok igazi ereje pedig ebben rejlik, s a napjainkban olyannyira népszerű retro-hullámot – nevezetesen a hatvanas, hetvenes évek divatját, az akkori életérzést – zseniálisan meglovagolva, a siker akár biztosnak is tekinthető. A recept tehát adott, s mint ilyen, a folytatás(ok)nak is alapul szolgálhat.

A második epizód hű maradt alapjaihoz - mintha csak egy *Bond-filmet* néznénk. S valóban: Archer ügynök-kisasszony tevékenykedése az előbb említett legendát másolja, méghozzá sikerrel. Kicsit talán kiparodizálja azt, de semmiképpen sem annyira, hogy az a jó ízlés rovására menjen. Talán inkább csak ugyanazt a helyzetet látjuk, más szemszögből. A bevezető fejezet után – ami jelesül a „Cate Archer-nek meg kell(ene) halni!" alcímet viseli, khm... - például elindul a tényleges főcím, kiírásra kerül a stáblista (kis része), hasas korongok és vonalak húzódnak a képernyő egyik végéből a másikba. Az analógiák sora ezzel persze nem ér véget, hősnőnk bőrébe bújva számtalan helyzetben találhatjuk szembe magunkat enyhe déja vu érzéssel. Nem ragozom tovább.

Tehát Japánban vesszük fel a történet fonalát; egy úgymond, rutinfeladat teljesítése közben. Innentől azonban csak tovább bonyolódik a helyzet, a még mindig létező H.A.R.M. (és annak még mindig élő, talpig gipsz feje) ismét felbukkan, s a világ sorsa természetesen megint a játékosok kezébe kerül. Megjegyzem, ez így van rendjén. A nagy kaland során sok mindenre fény derül, s így az egyfolytában ösztönző marad. Dicséretes munka, minden elismerésem. A *NOLF2* mindvégig ötletes, hangulatos és izgalmakkal teli játék, ami már önmagában garancia a kedvező fogadtatásra. A helyszínek sem hagynak maguk után kivetnivalót - Szibéria ugyan már kicsit elcsépelt, de eljutunk Ohio államba,







egy tornádó veszélyeztette városkába; Indiába és egyéb romantikus terepekre (kiemelném a UNITY bázisát, hehe). Az erős storyline miatt a pályákon való mászkálás, az útvonal önkényes megválasztása csak igen korlátozott mértékben lehetséges. A program egyértelműen lineáris, noha léteznek opcionális küldetés-elemek is, a fő csapásirány mindig ugyanaz marad. Ebből adódóan a program viszonylag rövid, pár nap alatt végigrágja rajta magát az ember, és nem biztos, hogy hamar kedve lesz újra elővenni. Ez a rövidség pedig még az első epizód fényében is feltűnő; abban jóval több és hosszabb pálya kapott helyet. Ezt a rövidséget próbálja tehát ellensúlyozni a titkos-ügynökökhöz méltó történet: sikerrel.

Ha már a pályáknál tartunk, itt az ideje egy mélyebb elemzésnek is. A helyszínek tehát rövidek, jól átláthatóak. Ez néha előny, mert sokszínűbbé, változatosabbá tehetőek, a textúra-részletesség is nagyobb. A pályatervezők szemmel láthatóan nem lazsáltak, minden a helyén van, minden stimmel. Egészen addig, amíg akcióba nem lendülünk, mert ilyenkor bizony előbújnak a kisebb-nagyobb hibák. Például az, hogy a látható táj nem minden esetben passzol a bejárható terephez. Látjuk az ügynököt és a kiinduló-pontunkat a domb tetejéről, de a szakadékba nem tudunk leugrani, mert a jó öreg láthatatlan fal megakadályoz. Beesik pizsamás áldozatunk az ajtónyílásba, az ajtó viszont hanyag eleganciával rácsukódik. A rutin tehát nem kezeli helyesen a mozgó dolgokat, személyeket, sokszor egymásba is belecsúsznak, ami nem egy szép látvány. Szerencsére nagyobb hibákat nem leltem. Amúgy viszont egy szavunk sem lehet a LithTech Jupiter motorra, mert hozza az elvárásokat, noha semmiben sem szárnyalja túl azokat. Ha azt vesszük, hogy tesztgépem az első epizódnak csupán minimum konfigurációt jelentett, most pedig nagy felbontásban, magas grafikai igényességgel, vígan szaladgálhatok a pályákon, akkor azt hiszem, semmi okunk nincs a panaszra.

A potenciális hullajelöltek is fejlődtek, méghozzá nem is keveset. Alaphelyzetben is hatékonyan járják a számukra kijelölt terepet, szabályosan



Katicabogarat cigarettával etetni: tilos!




Ég a lakat, ég...

járőröznek, egymással beszélgetnek, méghozzá teljesen hétköznapi dolgokról. Ha észrevesznek minket, akár lépteink hangja alapján is, riadóztatják egymást, meghúzzák a vészcsengőt, aktiválják a riasztóberendezést. Harc közben is ide-oda futkosnak, tereptárgyak mögé rejtőznek, igyekeznek minél kisebb támadási felületet mutatni. Jó példa erre az orosz katonák hasra vágódása Szibériában, akiket ily módon jelentősen nehezebb kiiktatni, s akik így sokkal biztosabban céloznak - ránk. Ez persze csak az érem egyik oldala; jómagunk lopakodva, adott, sötét helyeken megbújva egyes feladatokat akár harc nélkül, vagy igen kevés mértékű vérengzéssel is megoldhatunk. A helyeket, ahol meglapulhatunk, kis szem-ikon jelzi, de miután elrejtőztünk, óvakodjunk a hirtelen mozdulatoktól - könnyen árulónkká válhatnak a neszek. Ha az ellenség közel van, egy halk zaj alapján is felfedez, és akkor már nem játszhatjuk a pacifistát. Orvul megölt közkatonákat észreveszik ugyan társai, s igen szórakoztató, amikor megbökdösik, mondván: „Hé, nincsen semmi bajod?" A vigyorgásom nem akadályozott meg abban, hogy a – még – értetlenül tébláboló ellent levadásszam.

A kezelés egyszerű, a billentyűzetkiosztás logikus. Lám, vannak még manapság olyan emberek, akik odafigyelnek erre. Lényegében az alap mozdulatsorokon felül az akciógomb érintésével sok egyéb hasznos interakciót kezdeményezhetünk a tereptárgyakkal. Néha egy csík jelzi, mennyi ideig tart az adott feladatot végrehajtani, ennek letelését meg kell várnunk. A fegyverváltás ugyancsak átgondolt manőver, szimpatikus dolog, hogy egyszerre rengeteg kártékony dolgot cipelhetünk magunkkal. Érdemes mindig átvizsgálni az eliminált katonákat, hátha akad náluk valami érdekes. A beléjük lőtt nyílvesszőket például minden további nélkül visszavehetjük. Mindezek mellett kis ajándékcsomagokat találhatunk, kiegészítendő személyes arzenálunkat. És hogy milyen ez a bizonyos arzenál? Minden, mi szem, s szájnak ingere: van nekünk kézifegyverünk, géppuskánk, gránátok és robbanószerkezetek, nyílpuska, katana, de szerezhetünk AK47-est is. Azonban ezzel nem ért véget a lista, számos különleges fegyverünk akad, kezdve az adóvevő katicabogártól, a közönséges banánon át egészen a doromboló robotmacskáig.

Nem említettem még, de éppen itt az ideje: a *NOLF2* egy olyan játék, amelyben főhősnőnk képességeit a megszerzett tapasztalat (gyk. pontok) függvényében fejleszthetjük. Minél magasabbak az egyes értékek, annál jobban, könnyebben, gyorsabban tudunk egy-egy feladatot végrehajtani (pl. bombát hatástalanítani). A fejlesztésre felhasználandó pontszám annál magasabb, minél nagyobb az adott képesség értéke. Már majdnem, mint egy RPG-ben. Egy a lényeg: érdemes tuningolni, mert nagyobb lesz az esélyünk a túlélésre. És hogy miképpen szerezzünk tapasztalatot? Opcionális küldetések végrehajtásával, sok-sok, a helyszíneken kiszögezett cetli, elrejtett kézikönyv végigolvasásával, minél hatékonyabb fellépéssel az ellenféllel szemben (ami nem feltétlenül jelenti utóbbiak péppé aprítását - lopakodással sokkal több bonusz jár).



Értékelvén az eddig elhangzottakat, a *NOLF2* határozottan pozitív benyomást keltett bennem. A néha vérfürdőbe torkolló meneküléseket, a már-már idegtépő várakozással, leskelődéssel járó bújócskát és a tömérdek mennyiségű átvizsgálandó fiókot, irathalmazt kitűnően egyensúlyozza a játék hangulata, az apró poénok tömege, az élmény, hogy egy „igazi" titkos ügynök bőrébe bújhatunk. Grafikailag semmi igazán kiemelkedőt nem nyújt, de amit mégis, az pont elegendő. Hanghatásai korrektek, zenéi ugyancsak filmbe illőek; mindig az adott helyszínhez igazodnak, ráadásképp elég dallamosak ahhoz, hogy ne ítéljük őket kapásból fülsértőnek vagy (a másik véglet) unalmasnak. A szinkronhangok is bizonyítanak, minden nagyon szép, minden nagyon jó. Az apró hibákon felül kirívóan bugmentes, valószínűleg nem kell majd folyton patch-elni. Aki az első részt kedvelte, kicsit rövidnek, felejthetőbbnek fogja majd érezni, de minden bizonnyal erre a kalandra is elkíséri Cate Archer-t. És hogy senki sem él örökké? Dehogynem: James Bond örökké él, erre a fejemet teszem. És reméljük, Archer kisasszony előbb-utóbb csatlakozik hozzá.

Csák Gergely

értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Élettartam:	6
Audio:	7
+	csinibaba hangulatos akcióban
-	rövid, egyszerű, lineáris

7/10

IRONSTORM

Kiadó: Wanadoo / DreamCatcher
Fejlesztő: 4x Studio
Eredet: Franciaország
Konfig: PIII 600, 256MB RAM, 3D 16MB
Formátum: PlayStation 2, Xbox, PC
Web: www.ironstorm.com



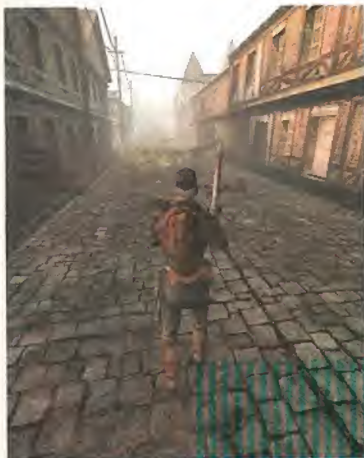




„Ez a vidám kis háború 1914-ben tört ki. Most 1964 márciusa van, s hiszed, vagy sem: még mindig tart. Minden, mit valaha ismertem, egy tébolyult emberiség, mely az utóbbi fél évszázad során csupán önmaga kiirtásával foglalkozott. Nyugatról és az Államokból érkező katonák százezrei háborúskodnak ezen átkozott kor kései Genghis-Khanjának seregeivel: Nikolai Aleksandrovich Ugenberg. Ez a megalomániás söpörte el a bolsevik forradalmat – fejébe vette az Eurázsiai Birodalom megalapítását, mely tervei szerint az Atlanti Óceántól a Kínai Tengerig húzódna. Szembesülvén ezzel az őrülttel, a nyugat kénytelen volt készletcsere révén fedezni a seregek hajóztatásának s fegyverkeztetésének költségeit. Sokan vannak ma, kik mások várható halálából gazdagodnak meg. Ami engem illet, évek óta harcolok Ugenberg ellen a Németországot kettészelő Gauss frontvonalon. Csak egyetlen kérdés jár a fejemben: mikor hagynak már békét nekünk?"

MESE AZ FNX_DX8.DLL-RŐL ÉS A JÁTÉKOSKÖZÖSSÉGRŐL

„IronStorm has performed an illegal operation in module: fnx _ dx8.dll." – közli a játék tényszerűen, egyszersmind desktopot koccol. Meggyőződök a legújabb GeForce grafikus vezérlők, majd a DirectX 8.1 utasításkészlet kifogástalan működéséről – úgy tűnik, minden rendben van. Tucatnyi, hárdveres gyorsítást pofára habzsoló alkalmazás mikrofonpróbaszerű megindítását követően minimumra állítom az *IronStorm* létező összes perifériáját, ám a játék továbbra sem mutat hajlandóságot az elindulásra. Szimultán szemöldökemelés / ajakbiggyesztés bejátszik – na mi a 3.14csa van?! Readme állomány-tanulmányozás, bajgyilok szekció. „Ha a termék esetlegesen desktopra dobná Önt, kérjük, törölje le a „movies" könyvtárat." Így cselekszem. Az *IronStorm* továbbra sem kedveli az általa létrehozott dll állományt, mindennek tetejében még az imént törölt mozikat is vígan tovább pörgeti – jóllehet, ezúttal már a CD-ről. Eltűnődök, vajon mi is lehetett a konkrét ráció azok merevlemezről történő eltávolításában. „Amennyiben a probléma megoldást nem nyert, kérjük, nevezze át a főkönyvtárban hozzáférhető „safe_user.cfg" állományt „user.cgf" állománnyá. Safe mód? Remek. Átnevezek jól. A két file közötti különbség egyébiránt 1 (!) bytera való méretkülönbségükben mutatkozik, a művelet érdemi hatást – ez már meg sem lep – nem fejt ki. Az *IronStorm* továbbra sem indul. No, ez már sok(k) nekem, megyek is hirtelen az Ironstorm Hivatalos Honlapjára, s támadásba veszem a fórumokat. „Sajnálattal közöljük, hogy a szerver túltelítettség miatt időlegesen szünetel. Kérjük..." Hah! Gyanút fogok – alighanem vannak, akik hozzám hasonló hibákat észlelnek. A DreamCatcher fórum kiszolgálója csupán másnap tér magához, amúgy pukkadásig tömve az általam is észlelt hibajelenséget tárgyaló *IronStorm* vásárlók elkeseredett hozzászólásaival. A látogatók egy része, mint kiderül, még szerencsétlenebbül járt – ők már az első animáció első képkockái után dekstopot fogtak. Ugyanez a jelenség áll fent különben öcsém gépén is, dacára a nála rezidens gép hosszas finomhangolásának. Mások – hozzám hasonlóan – még képesek voltak belőni az óhajtott nehézségi fokozatot, majd csak ezt követően szállt el a produktum. Megint csak mások kényszerűen rimúvolták USB portos egereiket, sőt más, USB portokon keresztül kommunikáló eszközeiket is, – merthogy az *IronStorm* kapásból szörnyethal azok láttán – és PS2-es egérkékre cserélték azokat. No, akkor már nekik is sanszuk volt nehézségi szintet deklarálni, majd csak ezt követően ejteni meg a desktop szemlét. Ám ami az egészben a leggusztustalanabb: hiába is a DreamCatcher fórumain tonnaszám postázott vásárlói hozzászólások sorozata,







– az „érzelmesebb" hozzászólásokat különben konzekvensen törlik, erre, úgy tűnik, azért még futja az üzemeltetők energiájából – az Ironstorm fejlesztőitől érdemben mindössze egyetlen, smiley-kkal teletűzdelt, szabadkozó / jópofáskodó reakció érkezett, mely szerint: „Igen, hehe, haha, tudjuk mi is, hogy nem teljesen frankó a gáma, de már dolgozunk ám a patchen, csíz!" Mindez egyértelmű bizonyságul szolgál arra, hogy a fent már körvonalazott jelenségre gyógyír: nix. Nem van, nem létezik. Ha létezne, úgy azt a fejlesztők minden bizonnyal megosztották volna a fórumra látogató játékosokkal, kik pénzükért – gyakorlatilag – desktopot kaptak. Bizonyos konfigurációkon – mondhatjuk: számos!! – konfiguráción, az *IronStorm* egyszerűen nem képes elindulni. Életképtelen kód? Csapnivaló tesztelési metódusok? Nem kifejezetten fontos. Korunk piacán életképtelen kereskedelmi verzióval jelentkezni gigászi mínusz a reputációnak – úgy vélem ennyi a tanulság, melyet az egész eddigi Ironstorm - történetből érdemes lehet levonnunk. A dolog szépsége, hogy a francia fejlesztésű játék multiplatform alapon érkezik: a PC-s megjelenéssel egy időben hozzáférhető a termék Xbox s PS2 változata is. Bizonyos „gondolkodók" egészen addig göngyölítették a történetet, mely szerint a PC adaptáció életképtelen mivolta valójában a konzolpiac közvetett megerősítését szorgalmazza egy, a fejlesztő – és konzol érdekek szupertitkos paktumán keresztül. Akinek kedve s energiája van, gondolkozzon el ezen is. Pár szó arról, amit a játékról – magyarázat később jön – a világhálón beszélnek: alapvetően könnyen fogyasztható, akció-orientált, ám esetenként shoot'em up veteránokat is megizzasztó halomralövősdire számíthatunk, mely során dinamikusan változtathatjuk az fps és 3rd person kamerákat. Mindkét mód más-más jellegű missziók illetve kihívások tükrében kamatoztatható sikerrel, állítják a termék létrehozói – ám a játékot sikeresen elindító külföldi kollégák között léteznek, kik különösebb hasznát nem látták a követő kamera alkalmazásának, jobbára csak a móka kedvéért váltottak csatornát. Kíváncsian várjuk a végeredményt, mondhatnók. Még napjaink alapvető felhozatalához képest is rendkívül szigorú mértékű grafikus erőszak várható az első komolyabb patch után: boldog-boldogtalan cafatokban, kar-kéz-láb, ónos, valamint hullaeső. Hú, ez kell (?) a népnek! A játszható kereskedelmi verzió rendelkezik többjátékos támogatottsággal is, maximális létszám: 16 fő plusz kibicek helyi hálózaton, avagy Interneten keresztül. A klasszikus deathmatchen túl van itt team deathmatch, SZMAZ, valamint tucatnyi pálya is. A játék *Phoenix 3D* kódjelű grafikus motorjával készült – s egyébként furcsa mód előre renderelt – átvezető animációi átlagon aluli képi megvalósítást sejtetnek, legalábbis részletesség szintjén feltétlenül. Elnagyolt, élekben bővelkedő karakterek s tájmodell várhatóak, sőt – nem rosszmájúság, nem ám – az egyébként bőséggel mért animációk rendezése sem vall profi munkára. Ám, az átlagon aluli grafikus részletesség ellenében remélhetőleg lendületes, tömeges írtást szavatol majd az Ironstorm életképes változata. Most magyarázat következik, a fentiekben miért is szorítkoztunk szúrópróbaszerű információ-csemegére.
Nos, létezik egy roppant „furmányos" zsurnalisztikai munkametódus: fogja magát a szakíró, rákeres a neten a rákeresendőre, megkeni szépen a zsíros kenyeret lila hagymával, majd lefordítja az Istencsászártutifrankót. Jó források révén hatékony, ám rendkívül álmosító eszköz. Először is, az író nem saját, hanem valaki más észrevételeit s vélelmeit kénytelen kiadni „magából", míg említett metódus autoritás szintjén értendő nívója mínusz végtelen felé nyalábol. Így a cikkíró, ki legalábbis rutinszerű hajigazítás erejéig tükörbe óhajt bámulni, minden körülmények között tartózkodik a teljes mértékben netről sunnyasztott infók anyanyelvi tálalásától. Ez, s nem más az oka annak, hogy nem próbálom megetetni a **KByte** olvasóival valamely külföldi online magazin Ironstormról szóló komplett értekezését, hanem – Herr Reiker utólagos beleegyezésében bízva – hívtam, de ki van kapcsolva – szépen bevárjuk azt a rohamléptékkel készülő javító patchet. Akkor visszatérhetünk az Ironstormra egy, vagy fél, avagy akárhány oldal erejéig. Örömmel cincálom darabokra.

Gyalog Zoltán



Értékelő

Látvány:	-
Játszhatóság:	-
Élettartam:	-
Audio:	-
+	-
-	-

?/10

THE LORD OF THE RINGS
THE FELLOWSHIP OF THE RING

Kiadó: **Vivendi Universal**
Fejlesztő: **Universal Interactive / Surreal Software**
Eredet: **Kanada**
Konfig: **PIII 600, 128MB RAM, 3D 32MB**
Formátum: **GBA, PlayStation 2, Xbox, PC, GC**
Web: **www.lotr.com**







Teljesen egyértelmű volt mindenki számára, hogy a filmfeldolgozás óriási sikere után megjelennek a mű PC-s és egyéb platformra írt változatai. Frodó és társainak reménytelennek tűnő küldetése, hogy elpusztítsák az Egy Gyűrűt Mordor éjfekete földjén, ma már mindenki számára ismert - de a történet első harmada biztosan, köszönhetően Peter Jackson és csapata kitűnő munkájának. Ez a játék a mű hivatalos nevével ékeskedik, és nagyjából az eredeti történet nyomvonalán halad, de néhol egészen új részletekkel „gazdagítja" azt, nem biztos, hogy pont a legmegfelelőbb módon.

Az, hogy számos elem belekerült, ami hiányzik a filmből (legalábbis a moziverzióból, hiszen még nem tudni mi titkokat rejt a harminc perccel hosszabb változat), az megtalálható a játékban.

A játék nagymértékben különbözik a nemsokára debütáló *Two Towers-től;* itt sok olyan apróság ragadhatja meg a figyelmet, melyeket a rajongók kedves mosollyal nyugtázhatnak. A könyv szerelmesei örömmel fogadhatják azt a részt, amikor a hobbitokat megmenti Bombadil Toma, a „filmeseknek" pedig feltűnhet, hogy nemcsak Frodó, de Samu is belekukucskál Galadriel tündekirálynő kúttükrébe. Szintén feldolgozásra került a sírbuckák melletti csetepaté csakúgy, mint a Golfrindel-incidens is.

Ezek ellenére több, sokkal fontosabb esemény kimarad a játék dramaturgiájából, ami nemcsak fájó hiányt eredményez, de maga az egész történet is néhol az összefüggéstelenség érzését kelti. Olyan nagy ugrások vannak a történetben, hogy csak az lehet teljesen képben, aki olvasta a regényt, vagy legalább látta a filmet.

Eltérések is vannak persze. A figyelmesebb játékosok kisebb-nagyobb különbségeket érhetnek tetten, ezek szerencsére nem igazán csökkentik a mű érdemi részét.

A történet elején Gandalf jóval kevesebb szerepet kap, Bombadil Toma annál többet - például ő az, aki a hobbitokat a Pajkos Póni fogadóba küldi. Talán a legzavaróbb eltérés maga a játék befejezése, amikor is egy olyan főellenséget kell leütni, aki egy teljesen független kreálmány: nem kapcsolódik az eredeti történet semelyik pontjához.

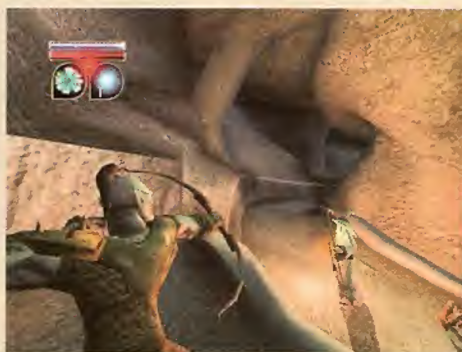
Maga a bevezető mozi kicsit csúnyácska, de legalább felületes. Pár mondatban felvázolják a küldetést (Frodó és Gandalf beszélgetése során), de mindezt olyan lagymatagon és sekélyesen, hogy az ember hiányolja belőle az erőt; azt a szikrát, melyet olyan kiválóan ábrázoltak a film idevágó jeleneteiben. Annak, aki nem ismeri egyáltalán ezt a gyűrű körüli mizériát, lehet, hogy csak annyi jön le: van itt ez az ékszer, egy idióta, selypítő szürke figura, és mindezek összefüggnek valami még nagyobb gonoszsággal, ami el akarja pusztítani az egész világot. A legtöbb átvezető is túl gyors, pontatlan és nagyon szűkszavú, nem beszélve magáról a tényleges játékidőről, ami rosszabb esetben sem vehet igénybe többet, mint két estét...

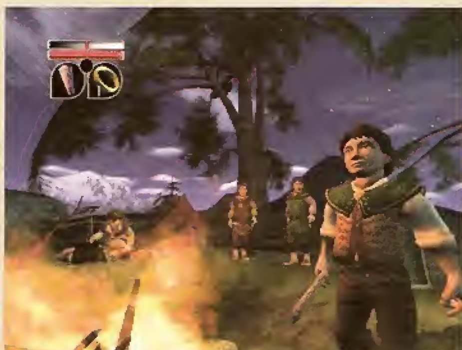
A játék a klasszikusnak mondható külsőnézetes 3D-s megjelenítést tálalja, három játszható karakterrel: Frodóval, Gandalffal és Aragornnal. Frodó leginkább ilyen-olyan kalandorientált feladatokat kap: vidd el ennek ezt, javítsd meg annak amazt, ilyesmik. Aragorn a fegyverforgatás nagy mestere, vele természetesen vagdalkozni kell. Gandalf valahol közöttük téblábol - neki ezzel is, azzal is foglalkozni kell. A pályák nagy része egyszerűen csak a veszettül támadó szörnyhordák leapritásából áll. Sajnos az eltévelyedés lehetősége is fennáll, különösen az első néhány pályán. Ez elsősorban a viszonylag gyenge grafikai kidolgozottságból adódik. A szegényes és egyhangú tájon könnyű elkóborolni, a mellékelt térkép sem sokat segít; csak a legfőbb támpontokat jelöli, meg hogy éppen merre járunk Középföldén. Hogy erre miért van szükség, azt nem tudom; bőven elég az, amikor az egyes pályák töltésén megjelenik a térkép ezekkel az információkkal.

Amikor a játékos „megkapja" Aragornt, Bríben vagyunk. Meg kell találni Samut és összegyűjteni a hobbitálcák kellékeit, hogy becsaphassuk a Gyűrűlidérceket. Furcsa, hogy a későbbi pályákon sokkal kevesebb részküldetéssel kell megbirkózni. Míg itt a hobbitok keresgélése során minden perc számít és feszített a tempó, a későbbiekben általában elég egyszerűen megtalálni a pálya végét jelentő









helyszínt. Továbbá van néhány következetlenség magukban a küldetésekben is. A játék legelején Frodóval kezdünk, és a hobbitfalvi küldetéseket mindennek el lehet mondani, csak izgalmasnak nem. Megdumcsiztuk a Szürkével, hogy Bríbe visszük a gyűrűt mihamarább, erre fel idétlen feladatokat vállalunk be a falubéliektől, mint például négy darab gyógynövény



összegyűjtése az egyik szakinak, a másiknak a szélkakasát kell megdobálni kővel, míg a molnárnak egy alkatrésze hiányzik... Érdekes, hogy a bigyó megszerzése után, ha beszélgetünk egy helyi kiskölökkel, az még mindig ennek a feladatnak az elvégzésére akar rávenni bennünket...

A másik kicsit lelombozó játéktechnikai megoldás az életerőnk magasan tartására kiötlött gombák, almák (Gandalf esetében varázslat) gyűjtögetése. Egy-egy nehezebb harc után nem éppen felemelő érzés ilyeneket hajkurászni a pályánkon. A játék felrebbenti a fátylat Mória törp népességének szellemi kudarcairól is. Ezen a pályán rengeteg labirintusozás lesz, kapcsolók nyomogatásával, kövek tologatásával, mindezt olyan kaotikus és kiszámíthatatlan terv alapján, hogy azt képzeli az ember: a föld alatti nép teljesen belehülyült a sok sziklafaragásba. Egyébként sem IQ-bajnokoknak lettek kitalálva a fejtörők - a kapcsolók általában a szemközti falakat mozgatják, míg a tologatható sziklák előtti részen a kő szépen elszíneződött, a vájat alapján lehet tudni, merre mozgatható. Most jut eszembe: a játék tanítópályáin oktatják a falmászást is, ennek ellenére nekem egyszer sem kellett használni ezt a trükköt...

A címben szereplő ékszernek nincs túl sok jelentősége a játékban. Egy jelenet során kötelező használni, de ekkor még a képernyőre is kikerül az angol nyelvű figyelmeztető szöveg. Használata lehetséges még a szörnyek elöli bujkálásra, ilyenkor Frodó kap egy folyamatosan növekvő értéket, amely ha túl magasra szökik, a gyűrű gonosz hatalma bekebelezi az ártatlan hobbit lelkét. Túlreagálni nem kell a dolgot, mert a szörnyek túlnyomó többsége elől könnyedén el lehet futni, így az ékszer a zsebben maradhat.

A harc nagyon bugyuta, minden karakternek egy közelharci és egy távolba ható támadása van. Frodónak pálcácskája van és kimeríthetetlen készlete kövekből. A kavicsok maximum az ellenfelek megzavarására jók, vagy esetleg kis dombocskák építésére, ha nagyon ráérünk. Még Gandalf az, akivel a leglátványosabban és élvezetesebben lehet harcolni; ő varázsbotjával átrendezi az ellenfelek arcberendezését, sőt távolba akár öt varázslat közül választhat, ezek többsége a szokásos bűvészkelléktár elemi, tűzgolyó, villám, ilyesmi – ja, és legalább ő tud gyógyítani önmagán.

A grafikával nem vagyok teljesen megelégedve, bár a karakterek kidolgozottsága néhol egészen jól sikerült. Ezt értem inkább az ellenfelekre, az orkok, trollok, óriási pókok egészen jók, csakúgy, mint a Balrog. Nem annyira tüzes, mint a filmvásznon, de elég ijesztő lett így is. A pontozás során ennek ellenére nem adok túl sokat a játéknak - kipróbálhattam Xboxon is a drágát, és sokkal igényesebb munkát végeztek az ottaniak: kompaktabb, egységesebb a látványvilág, a háttér és a karakterek harmóniája; de még ott sem estem hanyatt a grafika színvonalától.

Ha valaki nagyon vágyik arra, hogy a *Gyűrűk Urával* játsszon PC-jén - tessék, ki lehet próbálni. Ezt, mert más alternatíva nem nagyon van. A produkció nem mérhető a könyv és film színvonalához; nem végzetesen rossz játék, de semmi esetre sem tartozik az emlékezetes élmények közé. Köszönhető ez a számos dramaturgiai bakinak, a rövid játékidőnek, a nem túl izgalmas játékmenetnek és a felejthető látványvilágnak. Ajánlom a fejlesztőknek, hogy ha a másik két részt is PC-re akarják ültetni, kössék fel a gatyájukat, mert most még megbocsátunk, de legközelebb már szólunk uruk-hai cimboráinknak, hogy fegyelmezzék meg őket.

Fábián Balázs



értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	5
Élettartam:	4
Audio:	5
+	mindenki érdeklődik iránta
-	de a többség csalódni fog benne

5/10

ZAPPER
ONE WICKED CRICKET!

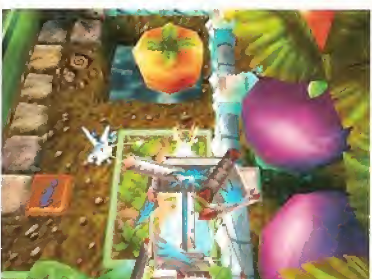
Kiadó: **Infogrames**
Fejlesztő: **Blitz Games**
Eredet: **Egyesült Királyság**
Konfig: **PIII 450, 32MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC, PlayStation 2, GBA, Xbox, GC**
Web: **www.onewickedcricket.com**





„Ennyire nincs új ötlet a tarsolyban?" – merült fel bennem a kérdés, mikor elindítottam a *Zappert*. Sajnos már ott tartunk, hogy közel 100%-os játékklónokkal kell fel(?)dobnunk a hangulatunkat. A szóban forgó *Zapper* szinte teljes egészében a *Frogger 2* magjára épül, és szemtelenül hasonlít arra – olyan játék, ahol a 'játékKLÓN' kifejezés teljesen helyénvaló, még akkor is, ha egyazon csapat keze munkája a fenti két cím. Szakállas viccről van tehát szó; a különbség: a brekit lecserélték tücsökre, aki már támadni is tud. Nem semmi. Mármint a pofátlanság mértéke. Ennyi újítás(?) után képesek kiadni egy játékot, aminek még a címe is „édesapjáét" idézi, hogy a sablontörténetet (rokonmentés) ne is említsem... (Aki esetleg nem hallott még a *Frogger*-ről, annak némi információmorzsa: platformjáték / evade 'em up, ahol egy zöld varangyot kell ugráltatnunk, ellenfelekkel való találkozást *Pac-Man* módjára mellőzve).
Szokás szerint a *Zapper* az 'újgenerációs' konzolok és a GBA játéklistáját is bővíti. Story és Arcade módban ülhetünk neki a proginak - a történeti szálat játszva Zippert, Zapper öccsét kell a gonosz szarka, Maggie kezei közül visszakaparintanunk, aki fészke építéséhez összelopott egy kupac fényes tárgyat, befejezésként pedig főhősünk testvérét találta a legmutatósabb fészekdekorációnak. Árkád módban három szokványos al-móduszból (pl. Time Trial) választhatunk. A főszereplő tücsök fejébe mintha feszültséggenerátort csempésztek volna „szülőatyjai"; a rovar csápjai között villódzva cikázik a kettőhúsz, amit ellenfelek (többnyire veszedelmes csigák :) likvidálására, illetve ládák összezúzására akár emittálhatunk (zap-olhatunk) is. Főhősünket a gyűjtögető életmód örömeivel kell összebarátkoztatnunk; a pályánkénti 6 szarkatojás összetörése mellett szentjánosbogarakat kell összeguberálnunk. Szintenként 100 szentjánosbogár található ellenfeleinknél, illetve ládák mélyén. Amint végigértünk egy pályán, a begyűjtött bogarak számától függetlenül nyílik meg az út a következő szint felé. Ha már itt tartunk, akkor el kell árulnom, hogy az anyag itt kezd haldokolni, legalábbis engem nem sokáig motivált a pöttyös tojatok szétrepesztése, na meg a kis színes golyóbisok utáni ugrándozás. Fogalmam sincs, miért érezték úgy a Blitz Games-nél, hogy a program bármiben is érdemi újdonságot mutatna az említett *Frogger* után, vagy többet nyújtana annál. (Ken Allen, az Infogrames egyik fejese - aki mellesleg a *King's Quest* zeneszerzője volt és a *Nox* fejlesztésében is közreműködött - egy interjúban büszkén nyilatkozta, hogy játékuk az elsők között van, ahol zap-et lehet használni az ellen pusztítására, és hogy ez mennyire egyedivé teszi a programot, továbbá arra is kitért, hogy a *Zapper* eddig az egyetlen olyan játék, ahol tücsköt irányíthatunk. Ha egy progi ettől számít unikumnak...)
Négy világ 18 szintjén kell végigpattognunk; a pályák egy régi, jól ismert békás játékból lettek átültetve, majd egy szabóollóval kissé megplasztikázva, itt-ott némi szilikonos tupírozást eszközölve rajtuk. Az egészet amolyan pont-mátrix szisztéma szerint kell elképzelni; matek füzetlap módjára négyzetrácsosan van felosztva a játéktér; ez azt jelenti, hogy csak meghatározott pontokra ugrálhatunk, persze nem csak két dimenzióban, akadnak magaslatok is (talán azért, hogy végre a „kockás füzet" kifejezés is értelmet nyerjen? :).
Összegezvén az elmondottakat: ne értsetek félre, a *Zapper* nem egy teljesen rossz játék, de inkább a fiatalabb korosztályt tudja elszórakoztatni („öreg" *Froggeresek* ne érezzék sértve magukat), és rövid idő után hajlamos egysíkúvá válni, ám pozitív tulajdonságai is vannak. Itt jön képbe pl. a vizuális megjelenítés minősége. A grafika tetszetős, mi több, egyszerűen szépnek mondható - persze ha PS2-re, „dobozra" és „kockára" is megírnak valamit, akkor ez a PC verzióban is elvárható. A zenék és a hangeffektusok hozzák a megszokott platformjátékhoz dukáló formát.
A *Zapper* sajnos nem több, mint egy felturbózott *Frogger* hasonmás. Ez persze nem mindenkinek rossz hír; aki szerette a *Swampy's Revenge*-et, annak a *Zapper* is tetszeni fog, még ha a „békaügetés" utáni „tücsökszökellés" nem hoz semmiféle újdonságot...





Furulyás Ádám

értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	4
Élettartam:	3
Audio:	4
+	külcsíny
-	belbecs

4/10


EA
SPORTS


EA
SPORTS
FIFA
FOOTBALL
2003







NHL 2003

Kiadó: **Electronic Arts**

Fejlesztő: **Electronic Arts**

Eredet: **Kanada**

Konfig: **PII 350, 128MB RAM, 3D 16MB**

Formátum: **PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube**

Web: **www.nhl2003.com**





Finish him!





Képzeletbeli kiskocsmánkba egy zavart tekintetű, de jól ismert alak botorkál be, s így szól: „a szokásosat". Válasz gyanánt egy söröskorsóban sűrű, fekete matériát raknak elé, melyben a jégkockák betűket és számokat formáznak. *NHL 2003*. Akár így is kezdődhetett volna, de a valóság cudarabb; korsó helyett műanyagtokban lapult a korong, zavart tekintet helyett inkább kíváncsiság fészkelt a deli tesztészben. Vajon mennyit változott, mióta nem látták egymást?

Az elektronikus arcok sportdivíziójától már lassan megszokhattuk, s el is várhatjuk a sikerszériák aktuális, év végi folytatásait, amelyek – ugyancsak általános tendencia alapján – mindig egy kicsivel jobbak, szebbek, mint korábbi társaik. Nem kivétel ez alól az *NHL* sem. A bevezető képsorok ugyan elég gyérek (pár darab sztár isteníti a játékot, haha), a menü kivitelezése azonban már tetszetősebb, mondhatnánk: hozza a minőségi szintet, melyet évről évre maguk állítanak fel. A változás mibenlétét megsejteni nem nehéz feladat: a főmenü egyharmadát az internetes opciók és lehetőségek teszik ki, kedvenc operációs rendszerünk alkotóinak főtámogatásában (kezd kirázni a hideg).
Amúgy játszhatunk egyszeri, barátságos mérkőzést, kupameccset, rájátszást, ahogy azt eddig is tehettük. Miután döntöttünk, akár egyből a sűrűjébe vethetnénk magunkat, de akár – ismét csak: szokásosan – beletúrhatunk a választott csapat felosztásába, játékosokat cserélgethetünk, adhatunk / vehetünk, taktikai felállást változtathatunk; meg még, amit akarunk. A játék menedzsment része tehát rendkívül impresszív. Ahogyan eddig, most is kreálhatunk saját játékosokat, akikből saját, egyedi csapatunkat felállítva indulhatunk a Pistike SC, vagy az Avalanche elleni győzedelmes küzdelemre.

Kürt harsan az arénában, pásztázó fények libbennek a pálya egyik végéből a másikba. A játékosok megkezdik bevonulásukat, majd egy szempillantás alatt a kezdőkörben állnak, valami varázslatos gombnyomás eredményeként. Merthogy ezek a bevezető képek a tesztész számára ismétlődő képkockák, bármely stadionban ugyanarról a helyről induló kamerával, ugyanolyan semmitmondó művészi látványvilággal. Na jó, a csapatoktól függően változó mezű, arcú (?) játékosok korcsolyáznak befelé, a jégre. Rögtön rá is térek a grafikai mélyelemzésre. Véleményem szerint az EAS fejlesztői most nem annyira a látványon próbáltak javítani, mint inkább a játék többi részén. Ennek köszönhetően alig észrevehető fejlődésbeli különbséget (nem) tapasztaltam - igaz, ezen a téren is mindig az átlag fölött teljesített a sorozat. A játékosok megvalósítására nincs panaszom: arcra, mezre nézve egyedi, közelről jól megkülönböztethető emberkék csúszkálnak a pályán. Hozzátenném, hogy a játékosok mozgása, annak animációja mintha kifinomultabb lenne még az előző epizódnál is. De ez csak az érem egyik oldala. A stadionokat kívülről sohasem látjuk, ezért nyilvánvaló, hogy az egyes jégpályák csupán a feliratalkban térnek el egymástól. Még a közönség is ugyanaz, mindenhol. Apropó, közönség. A nézősereg megvalósításán már nem egyszer törhették a fejüket a programozók, de tény, hogy jelen pillanatban nincs olyan erős vas, amin tökéletes három dimenzióval gyönyörködtető szurkolókat láthatnánk. Éppen ezért az *NHL 2003-nál* háromféle néző kombinálódik. Alacsony grafikai beállításoknál a jól ismert massza fogad minket, magasabbnál a kétdimenziós kártyalapok. Érdekes momentum volt viszont, amikor a csapatok bevonulásánál ezek a módszerek keveredtek: egy szépen lemodellezett néni tapsol az előtérben, a pálya szélén kártyalapok örülnek, mögöttük pedig az egybefolyó, síkfelületű massza „zúgolódik".

Az irányítás kézre áll, nincsen túlbonyolítva, megkockáztatom, jobb nem is lehetne. Egyetlen bajom volt vele, mégpedig az, hogy a gyorsítás gombját nem egyfolytában kell nyomva tartani, hanem mindig folyamatos terror alatt tartandó, s előbb-utóbb valószínűleg javításra szorul. Olyan vadul kell ütögetni, mint teszem azt, egy verekedős játékban. Csapattársaink és ellenfeleink intelligenciája állítható, s már alaphelyzetben sem rossz. Okosan működnek velünk, vagy ellenünk együtt; a kapusoknak nehéz gólt lőni, az ellenfél bizony keményen lökdös minket egy-egy kényesebb szituációban. S mi őt viszont, mert ez a jéghoki lényege. A szokásos oldalról bepasszolást is nehezebb kivitelezni, mivel egyetlen központi emberünkre sokszor akár három védő is jut, a kavarodásban pedig csak a már harcedzettebbek állnak helyt. A tesztész sokszor csak kapkodta a fejét, s tehette mindezt azért, mert igazán egyik kameraállás sem maradéktalan. Vagy a korongot nem látta, vagy csapattársait, akiknek elméletileg passzolnia kellett volna. A három felülnézeti módból tehát jóformán a középső játszható, a látványos broadcast és live opciók pedig számításba sem kerültek – lévén ezek a visszajátszások miatt vannak.
A játék összességében pozitív benyomást kelt. Végső soron a szokásos pakkunkat kaptuk meg, az idén talán az eddig előtérben lévő dolgokat kevésbé fejlesztették, inkább az online vonalra helyezték a hangsúlyt. A frissített statisztikai adatok persze idén is megtalálhatóak, a hardcore NHL addiktok továbbra is elégedettek lehetnek választottjukkal. Az egyszeri játékost pedig a hangulat ragadja el. A hangulat, amit az idén is hoz az EAS remeke - igazi jégkorongos életérzés. S melyhez nagyban hozzájárulnak a hanghatások és a gondosan válogatott betétdalok (Chad Kroeger – Default, Papa Roach és Jimmy Eat World féle limonádé-rock). Akinek nem fekszik, persze importálhat sajátot. Nem szabad kifelejtenünk a kommentátor lélekemelő munkáját sem. Egyszer sikerült olyan mértékben vesztenem, hogy még a szava is elakadt és csak makogott. Kellemes érzés volt. Gyakorlatilag minden megvan a programban, amit elvártunk tőle, csak hát, még mindig lett volna hova fejlődni, és ezt most érezhetően hanyagolták. Majd legközelebb, talán.

Csák Gergely



értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	8
Élettartam:	7
Audio:	7

\+ már megint igen

\- de még mindig nem

7/10

STRONGHOLD: CRUSADER

Kiadó: Take-Two Interactive
Fejlesztő: Gathering of Developers / FireFly
Eredet: Egyesült Királyság
Konfig: PII 300, 64MB RAM, 3D 4MB
Formátum: PC
Web: stronghold.godgames.com/crusader





Mielőtt visszavonhatatlanul belecsapnánk a téma közepébe, közölni szeretném az olvasóink milliárdjaival, hogy ezúttal kellemes, könnyed hangulatban ébredtem, és a mai napon kivételesen nem kívánom az új hullámmal érkezett RTS játékosok vérét :).
Emellett csókoltatom Herr Reikert, aki nyilvánvalóan tisztában van vele, hogy erősödő epilepsziám egyetlen okozója az RTS stílus (hiába, még a C64-es idők óta csak a round based stratégiát tartom igazi stratégiának...), ennek ellenére minden hónapban meglep egy remekbeszabott példánnyal. Kultúrember lévén természetesen egy pillanatig sem éreztem e mögött bántó szándékot, annál inkább egyfajta tesztet, melynek célja kideríteni, hogy vajon mikor török meg, és mikor leszek képes egy pozitív hangulatú cikket írni a stílus egy képviselőjéről. Ha rajtam állna, már rég túl lennénk a témán, de sajnos a manapság tapasztalható színvonal egyszerűen nem teszi lehetővé a pozitív értékelést, hazudni meg nem áll szándékomban :). Elnézést a kis kitérőért, de mivel két oldalt kaptam a cikkre, és a lényeg bőven elfér fél oldalon, így biztosan nem maradunk le semmi fontosról.

ELSŐ BENYOMÁSOK

Könnyed, már szinte egyszerű játékmenet, átlátható, logikus szabályrendszer. Nem kell napokig szenvednünk, mire rájövünk, miért jó, ha istállót építünk a templom mellé, ugyanis a készítők megkíméltek minket a szokásos, értelmetlen összefüggésektől (pl.: ha van egyetemünk, építhetünk kőhajító gépet, vagy ha van csillagvizsgálónk, feltaláljuk a szekeret...).
Itt minden egység egyvalamit tud, és hogy mit, az teljesen nyilvánvaló. Ha kevés a kövünk, építsünk egy kőfejtőt, ha nincs elég fa, telepítsünk favágókat az erdők szélére, vagy ha elfogyott az arany, adjuk el nem használt készleteink egy részét.
Akárcsak az eredeti *Stronghold*, a folytatás is a várakat, erődöket helyezi a középpontba. A lényeg egy olajozottan működő város felépítése, amit elpusztíthatatlan kőfalakkal kell körbevennünk, és innen indulhatunk hódító hadjáratainkra. A dolog azért nem ennyire egyszerű, ugyanis nem tudunk mindent elkeríteni, a termőföldek és a köréjük épült apró elővárosok csupaszon várják, hogy egy arra járó ellenséges hadtest porig égesse őket. Persze, ha valakinek sikerül mindent elkerítenie, akkor szembesül a jó öreg „nagy fal, nagy probléma" jelenséggel, ami nagyjából annyit jelent, hogy minél hosszabb egy várfal, annál több íjászra van szükség annak megvédésére, és egyáltalán nem biztos, hogy jó ötlet egy csupán íjászokból álló védekező sereg felállítása. Fontos tehát már az elején körülnézni, hogy mi merre található, és úgy fejleszteni az infrastruktúrát, hogy egy esetleges támadás esetén az erőd meg tudja védeni a termőföldeket, vadászokat, favágókat vagy a bányákat.

TÁMADÁS!

Sajnos ez az egy szó önmagában izgalmasabb és pörgősebb, mint a játék összes csatája együtt. Harcrendszer gyakorlatilag nincs, harci stratégiának










nyomát sem találni. Aki szeret taktikázni, az itt lazíthat. A harcok az RTS őskorát idézik, amikor annyiból állt egy csata, hogy két csapat egymásnak rohan, és amelyik fegyverzete hatékonyabb, az győz. A valóságban is így volt ez többnyire, de messze nem mindig. A történelem során számtalan példa fordult elő arra, hogy mezítlábas, vasvillás parasztok egy kis okoskodással páncélos lovagok seregét futamították meg. Nos, a *SC (Stronghold: Crusader)* világában az erősebb, gazdagabb győz, a gyengék elhullanak. Ami a csaták vizuális megvalósítását illeti, arról inkább most nem nyilatkoznék, mert megígértem, hogy nem leszek lenéző :). Tessék szépen megnézni, és elgondolkodni rajta a mai dátum ismeretében. Különös, zavaró érzés garantált.
Az AI is nyugodtan letagadhatná, hogy jelen van. Szép dolog a parancsvégrehajtás, de könyörgöm, egy védtelen íjász ne masírozzon már át az ellenség nyílzáporán, csak mert olyan parancsot kapott... Tapasztalataim szerint az automatikus önvédelem pár éve már alapvető minden hasonló játékban, és itt is elkelne, mert elég bosszantó látni amint a katonák buta robotokként sétálnak el az őket bőszen lyuggató ellenség sorai között, egy fél perccel ezelőtt kiadott parancsot teljesítve.
Ha valahogy mégis létrejön az ütközet, az is inkább hasonlít egy komolytalan, részeg egyetemisták által látogatott rock koncertre, mint vérre menő csatára. A harc tehát egyértelműen a játék leggyengébb része, bár a grafika is a dobogó csúcsára tör...

IZOMÉTER

Naná, hogy a grafikáról lesz szó. Jómagam nem vagyok híve a 2D ábrázolásnak, főleg ha az elmaradott és unalmas. A 2D grafikusok is hasznosabb munkát végezhetnének, ha profi textúrák megfestésén fáradoznának, amivel igazán látványossá lehetne tenni a 3D modelleket. Manapság, bár egyáltalán nem alapfeltétele a játékélménynek, jócskán megdobja az élvezetet, ha szabadon forgathatjuk a nézetet, és esetleg pár méterről bámulhatjuk a kapáló parasztasszonyt. A harcok látványa is sokkal hatásosabb közelről nézve, tetszőleges szögből, mint 50 méter magasból, egy adott irányból.
Félre ne értsen valaki, természetesen ma is készülnek gyönyörű 2D-s játékok, de a *SC* egész biztosan nem tartozik ebbe a mezőnybe. Az általa képviselt színvonal talán 5-6 éve számított szépnek, azonban a mai elvárásoknak semmilyen szempontból nem tud megfelelni.

ÉPÍTSÜNK VÁRAKAT!

Nagyjából ennyi a játék lényege, és a már említett, illetve a még nem tárgyalt negatívumok ellenére mindenképpen kellemes szórakozás eljátszogatni vele. Ha nekifutunk egy végigjátszásnak, a már megszokott módon először csak tutorial szintű küldetéseket kapunk, de úgy az ötödiknél már lehet izzadni. Az idő múlását szabályozhatjuk, így ha pl. épp' megtámadnak minket, nem árt lelassítani, kiadni a megfelelő utasításokat és így nekifutni a harcnak. Ha pedig nem történik semmi, csak termelünk és vegetálunk, gyorsíthatunk az időn a következő akcióig.
Ha már ott tartunk, hogy várfalakat is építhetünk, akkor sikerült leásnunk a játék lelkéig. Akinek most beugrik a *Warrior Kings* városépítgetős része, azt el kell keserítsem. Ez itt TÉNYLEG 5 éves színvonal, semmi jóra ne számítson az, aki esetleg kihagyta az előző részt, és most lelkesen ugrik neki a játéknak. Maga a játék ugyebár az ezredforduló utáni kereszteshadjáratok idején játszódik, és témájában is ezt dolgozza fel. A helyszín a Közel-kelet és Afrika, vagyis minden adott egy sivár, egyhangú környezethez, amiben így még várat építeni is rendkívül unalmas elfoglaltság.
A várostromok színvonala illeszkedik a játék egészéhez, pozitív példaként itt a *Medieval: Total War* ostromait tudnám említeni, ugyanis ott tényleg ostromhangulat van.
Ami viszont határozottan tetszett, az az „interaktív" élővilág. Ha pl. az oroszlánok vadászterületén óhajtunk letelepedni, első dolgunk legyen egy íjászcsapat felállítása, mert ha nem vagyunk elég óvatosak, az összes telepesünk reggeliként végzi. A vadászkunyhókat is a vadak (szarvasok, tevék) legelőinek szélére érdemes telepíteni, így folyamatos lesz a húsellátás.

MI A TANULSÁG?

Egyszerű: jó játékhoz nem kell csilivili technológia, vagy átláthatatlan játékrendszer. Az egyszerűség gyakran kellemes hatással van a játékokra és a játékosokra. Ez persze nem jelenti azt, hogy a *SC* egyértelműen jó játék, de egy ideig sokkal játszhatóbb, mint napjaink feleslegesen túlbonyolított művei.
Persze az igazán magas színvonal eléréshez meg épphogy egy összetett rendszerre van szükség, ugyanis az egyszerűségnek megvannak a korlátai. Hogy kinek ajánlanám ezt a játékot? Mindenekelőtt olyan RTS rajongóknak, akik mindent ki akarnak próbálni, a minőségtől függetlenül. Másodsorban azoknak, akik gyengébb géppel rendelkeznek, mert a SC nem igazán hardverigényes darab. Ezenkívül azok is kipróbálhatják, akik csupán unalmat akarnak űzni, és nem tartják magukat ínyenc gémernek - ami nem azt jelenti, hogy igénytelenek, csak nem válogatósak :).
Rövid távon a *Stronghold: Crusader* szórakoztató, könnyed játék, hosszú távon viszont kétségkívül unalmas.

Orosz Miklós

értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	6
Audio:	7
+	Rá lehet kattanni
-	sokkal könnyebb lekattanni

6/10

TACOPS 4.0

Kiadó: **Battlefront.com**

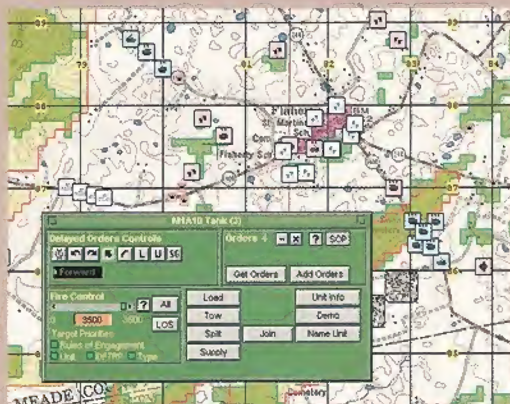
Fejlesztő: **I.L. Holdridge nyug. USMC őrnagy**

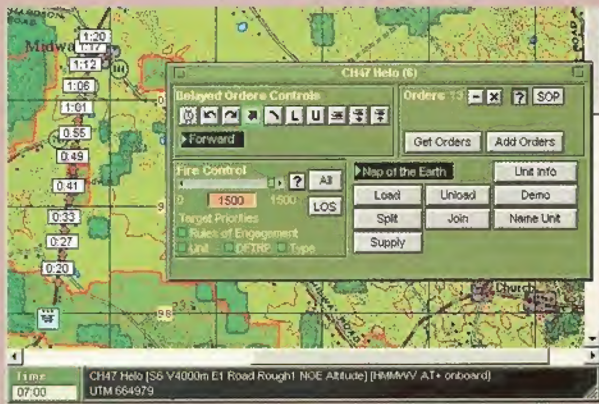
Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig: **P300, 16MB RAM**

Formátum: **PC, Mac**

Web: **www.battlefront.com/products/tacops4/tacops4.html**





Reiker, a Recenzens múlt havi intelmeit ajánlom ismételten figyelmedbe kedves olvasó. Talán a sors, talán a bölcs előrelátás szülte sorok nagyon igazak Maj. Holdridge legújabb szüleményére. Kicsit talán túlzás a rákfenébe kívánni a technológiát, de pusztán a semmi forradalmit nem nyújtó, de csillogó – manírrá gépiesült - köntössel valóban lehetetlen etalonná kultuszkodni egy programot, bármily zseniális légyen is az idea. A jó grafika nem egyenlő a jó játékkal! Ha hiányzik a Gefühl. Ellenben, szinte kivétel nélkül elégséges, ha ez a bizonyos Érzés jelen van, fogódzót kínál, képes elmosni a környezet negatív ingereit. És erre olykor még egy ilyen minimál dizájn adathalom is képes lehet.

A nagy múltra visszatekintő *TacOps* sorozat egyik korai darabjáról mondta egyszer valaki: „olyan, mint a go (amit tévesen japánnak hisz mindenki, de valójában Kínából származik), egy pillanat alatt megtanulhatod, de egy élet, míg mesterré válhatsz benne." Egy logikai játék ennél nagyon bókot nem nagyon kaphat, ugye? És nem akármilyen játékról van ám itt szó!

A Battlefront.com-nak hála, a legendás kiképző-program úgy tűnik végre révbe ért (az első két epizódot az Arsenal illetve az Avalon Hill adta ki, majd sanyarú időszak következett, a *TacOps* csak a haditengerészet és a kanadai haderők számára volt elérhető). Ennek, mi játékosok örülhetünk a legjobban, mert aki szeretne betekinteni az amerikai hadsereg lapjaiba, annak érdemes közelebbről megismerkednie a *TO4-el*.

A nyugalmazott tengerész Holdridge őrnagy 1994 óta fejlesztgeti, finomítja harcedző bitfergetegének verzióit. Így talán nem véletlen, hogy a hasonló termékek között (*Wargame Construction Set: Tanks!* – 1994, *Steel Panthers II* és *III* – 1996-97) sikerült megőriznie vezető helyét, és felvették a katonai kiképzőprogramba, a hadsereg saját szimulációs szoftvereinek (*Brigade Battalion Battle Simulation (BBS)* és *JANUS*) illusztris társaságába.

A *TacOps 4* forduló alapú stratégiai játék. Csapatmozgatásról van szó, csak kicsit másképp, mint korunk divatja diktálná. Egészen csekély mértékben játszik szerepet az esztétika, és lenyűgöző hanghatásokkal sem kell számolnunk. Mondhatni, a *TO4* cseppet sem modortalanul motortalan. Meg, hogy 2D-s tili-toli. Sőt 1D-s. Némi iróniával. Egy 256 színben pompázó, 1:50,000-es arányú taktikai térképen (domborzati sávok nélkül) szabvány NATO szimbólumokat kell elhelyezni, illetve mozgatni. Az erdőt, dombot (vagy bármilyen akadályt) jelölő ábrák esetén hasznos az ún. Line-of-Sight eszköz, ami megmutatja, hogy a fegyverzet látható-e az ellenség számára, illetve lehetséges-e közvetlen találatot bevinni az adott helyzetből. Pop-up menük tájékoztatnak a harcállapotról, haladási irányról. A játékos (szimultán a programmal, vagy többjátékos módban kispajtásaival egy időben) kiadja a parancsait, majd lezajlik a harcfázis. Ez 1 percet vesz igénybe, ekkor már csak passzív (netán aktív, ha körömrágásról van szó) szerep jut a gémernek. A betáplált adatok (választott fegyver, mozgáskoordináták, domborzat, a cél páncélzata, meglepetés, időjárási viszonyok és még sok egyéb) alapján, mérlegelés, számolgatások után a program dönti el, hogy ki nyeri a „pengeváltást". A hadmozdulatokról mindig statisztika készül, így módunkban áll összehasonlítani teljesítményünket (lehet nyerni úgy is, hogy 90%-ban elbukjuk egységeinket, és hibát hibára halmozunk, ha közben azért elfoglaljuk a célt, vagy megsemmisítjük ellenfelünket).



Noha a *TacOps 4* elsősorban egyjátékos módra készült, örömöt szerezhet LAN, TCP/IP vagy modemes csatározások alkalmával is. Sőt, közvetlen kapcsolat nélkül e-mail váltással is lehetséges erőnk összemérése másokkal. A parancskiadás után az állás egy parancsfájlba menthető, ami „elpostázva" és betöltve a címzett gépébe kiválthatja a kívánt hatást.

Természetesen mindehhez némi gyakorlat is szükségeltetik, a kívánatos tudnivalókat a remekül megszerkesztett Tutorialból (ami több .pdf anyagot tesz ki) birtokba vehetjük. A telhetetlenek szcenárió editort is találnak.

Az értékeléssel (már nem először) gondban vagyok. Mert mint a bevezetőben írtam, ez a játék nem viseli magán a szokványos értékelési metódussal pontozható ismertető jegyek nagy részét. És így hátrányba kerül, mert a végítélet tulajdonképpen a négy kategória valamilyen reflexiója. Tehát a játszhatóság: többórányi elmélyült próbálkozás, és tanulás után elmondható, hogy egész gördülékeny. A látvány és az audio (egy buta katonai indulón kívül alig csap zajt a kis *TO4*) előtérbe helyezése ezúttal nem is volt az alkotó célja. Az élettartam pedig jelentős, minthogy rengeteg küldetés található a lemezen, és sok-sok módosítható elemmel újak is generálhatók. Végezetül: noha játékelemző lapban játékként prezentáljuk, a *TacOps 4* mégsem teljesen az. Mármint játék. Mert ahhoz még is csak több kell. Talán éppen a két hibádzó ismérv.

Sütő János

értékelő

Látvány:	2
Játszhatóság:	7
Élettartam:	9
Audio:	1
+	élethű szim
-	csupasz hátsóval

8/10

FILA WORLD TOUR TENNIS

Kiadó: THQ

Fejlesztő: Hokus Pokus

Eredet: Dánia

Konfig: PIII 600, 64MB RAM, 3D 32MB

Formátum: PC, Xbox

Web: www.thq.de





Nem mehetünk el a tény mellett, eme sport témájú játék címében szerepel egy világcég neve, logója. A vállalatóriás tán kedveskedni igyekszik vásárlóinak, de mindenek felett ismertebbé szeretné tenni a szubjektumot (a teniszt), felvállalva a nyíltszíni korteskedést a sportág mellett. De sajnos e reklámtermék előállításába csak annyi igényességet inkorporáltak, amennyi az említett világcég piaci részesedése a teniszben. Jóval csekélyebb, mint vetélytársainak.
Az alig másfélszáz megabájtnyi apróság nem kecsegtet semmi jóval. Már a billentyűkalibrálásnál kitűnik, hogy az alap ütésfajták is csak korlátozott számban állnak rendelkezésre. Sebaj, csak 10 ujjunk van. A főmenü harsogóan klimpírozó betétdalát (ami a játék közben sem hagy alább) azonnal érdemes a csend világába szordínózni. A további beállítások csakis a játék menetére szabnak útirányt. Árkád (4 különböző erősségű torna, ami nem befolyásolja a világranglistás helyezésünket), Gyors Játszma (egyes, páros torna, vagy szimpla meccs) és a Challenge, avagy Kihívás. Itt játékos profilt kreálhatunk, és bekapcsolódhatunk a Tour forgatagába (helyezésekért, képességeink fejlődéséért). Kezdetben $25,000-al rendelkezünk, a versenynaptár minden állomása belépődíjas. Ezen kívül, ha leckéket akarunk venni, az is pénzbe ($3000) kerül. Így, ha minden órára beiratkozunk, elfogy a pénz és jön az üzenet: Game Lost.
Az ellenfelek amúgy is verhetetlenek. Kudarc, kudarc hátán. Kivéve az árkád szekciót. Itt nagyon egyszerű győzni. Kulcsszó: szerva-röpte. A fogadójátékokban: chip & charge. Azaz rohanvást a hálóhoz. És noha a tétre menő csatákban az összes sporttárs „winnert" üt minden pozícióból, az árkádban suta módon leragadnak a T vonalnál (no man's land a sportzsargonban), és így könnyű pontot szerezni mellettük.
A játék dinamikus, a valósághoz közeli sebesség elérése volt a fejlesztők célja. De ennek az irányíthatatlanság lett az ára. A látvány nem rossz, de nem véletlen a játék kis mérete: a pályák egyformák, nincs szükség semmi extra textúrára. A játékosok (hölgyek, férfiak) egyetlen arc- és testséma, eltérő bőrszín illetve FILA kollekcióval színesítve szintén nem igényelnek... igényességet. A nevek licenszelése valószínűleg meghaladta volna az előzetesen kalkulált bevételt, így akár Lydia Molnár vagy Menhan Rán Mészáros ellen is szívhatjuk a fogunkat.
A zenéről esett már szó, a hangokról még nem. Bármelyik országban versenyzünk, az eredményt mindig angolul mondja a vezetőbíró(nő). A valóságban ezzel szemben a rendező ország nyelvén is elhangzik az állás. Kommentár szerencsére nincs, nem estek a *FIFA* sorozat csapdájába.
A *FILA WTT* promóciós kiadványként ugyan megállja a helyét, de semmilyen egyéb elvárásnak nem tud megfelelni. De ne szomorkodj játékos világ! A Xicat gondozásában, decemberben jön a *FILA Tennis Champions*. Én a magam részéről maradnék a fociprogramoknál.

Sütő János

értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	5
Élettartam:	4
Audio:	4
+	a lányok
-	de mind egyformák

5/10

TOTAL CLUB MANAGER 2003

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: Electronic Arts

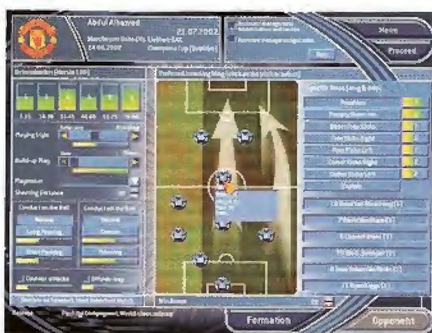
Eredet: Németország

Konfig: PII 350, 64MB RAM, 3D 16MB

Formátum: PC

Web: www.totalclubmanager.com





„Még több kontroll. Totális kontroll." – hangzik az Electronic Arts legfrissebb szlogenje, mely a cég német divíziója által alapjaitól újrahúzott menedzser szisztémát igyekszik summázni. Valljuk meg: a *Premier League Football Manager* 2000-re elérte saját határait, így a neves kiadó elérkezettnek látta az időt a menedzserszféra gyökeres megújítására. A *Total Club Manager 2003* alkotógárdája eleddig sosem látott részletesség, valamint újra konstruált felépítés révén szavatolja a legvégső menedzser-tapasztalást, így az alternatívák szinte már zavarba ejtő bőségének láttán kétség sem fér a felismeréshez: ezek nem tréfáltak. Az alapvetőnek mondható focimenedzser megoldásokon túl – edzéstervek, utánpótlás, szotyi-ropi-aprósüti, taktika – mindent magunkra vállalhatunk, ha erőnkből futja: kereskedelem, rajongói klubok megalapítása, közvetett részvétel a szerencsejáték iparágban, stadionmenedzsment – az új lehetőségek sora roppant hosszas, melyeket kedvünk szerint bízhatunk a személyzetre, avagy vehetjük saját kezünkbe irányításukat. A felkészülési periódusokat záró meccsek lefuttatása grafikus, szöveges, illetve direkt módok szintjén kérvényezhető. A grafikus mód voltaképpen a *FIFA 2002* motorját hasznosítja, így a látvány színvonalára különösebb panaszunk nem lehetne – probléma azonban, hogy a *Total Club Manager 2003* számára portált engine hajlamos elszállni; ha nem az első, úgy a negyedik játszott szezon során. A szöveges és direkt módok – ilyenkor csupán a végeredményt villantja arcunkba a motor – természetüknél fogva nem túlzottan látványosak; sőt, szemben a grafikus lehetőséggel, alkalmazott taktikánkat sem fogjuk tetten érni használatukkor. Telefonkönyvnyi bőségről s pontosságról tanúskodó klubcsapat – illetve játékos adatbázis, négyfokozatú – hogy ez mit jelent, abba most nem merek belemenni – help system, s a műfaj abszolút mesterei által alkotott játékrendszer várják mindazokat, akiknek fociból s szotyiból – soha sem lehet elég.

Gyalog Zoltán

értékelő

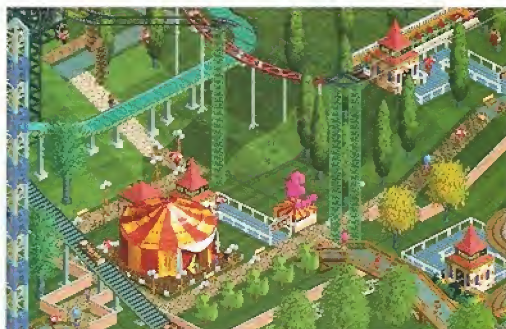
Látvány:	7
Játszhatóság:	9
Élettartam:	10
Audio:	8
+	Die endliche Manager Erfahrung!
-	Sehol egy UFO

8/10

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Kiadó: **Infogrames**
Fejlesztő: **Chris Sawyer**
Eredet: **Skócia**
Konfig: **PII 300, 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.rollercoastertycoon2.com**







Eltelt már három év, mióta a boltokba került a *RollerCoaster* első része. Az elmúlt idő alatt a számítógépek egyszerűen döbbenetes fejlődésen mentek át, gondolok itt elsősorban a processzorok 2 GHz fölötti sebességére és a videó-megjelenítés lassan már a mozifilmeket megközelítő tökéletességére. Mégis, hétről hétre – sokunk szerencséjére, – kikerül egy-egy olyan játék a fejlesztők műhelyeiből, melyekre ha ránézünk, úgy érezzük, megállt az idő. Nagyon jó példa erre a *RollerCoaster* második része, hiszen megelégszik egy 300-as procival, és a videokártyák közül is nagyjából egy S3 *Virge* vagy hasonló elegendő - akárcsak 1999-ben, - a rezzenéstelen futtatáshoz. Tény, hogy ez a játék sem a szemet, sem a reflexeket nem szándékozik megmozgatni; a szürkeállományt ellenben annál inkább.
Szóval vidámpark, mégpedig nem is akármilyen. Szerintem ti is találkoztatok már jó néhány úgynevezett „Rollercoaster" játékkal, de ennyire összetett, és mégis egyszerű vidámpark szimulátor program nem sűrűn akadhatott a kezetekbe. Öt kategóriában (kezdő, felfedező, haladó, valós, egyéb), összesen huszonhat különféle vidámparkot lehet felépíteni, vagy éppen átvenni az irányítását és a meghatározott célkitűzést (látogatottsági szint, profit nagysága) elérni adott időre. Egy játékot elkezdve – amennyiben üres telekről indulsz, – lesz bizonyos nagyságú induló tőkéd, amiből fel kell építeni a játékokat, a kiszolgáló épületeket és felvenni az alkalmazottakat. Induláskor a parkban felépíthető játékok száma változó, de öt kategóriában – egyszerű vasutak (Transport rides), azok, melyek nem okoznak hányingert, (Gentle rides), hullámvasutak (Roller coasters), gyomorforgatók (Thrill rides), és vízi játékok (Water rides) – mazsolázhatsz, kategóriánként körülbelül huszonöt szerkezet közül, azaz száznál többől lehet választani. Hogy még tovább bonyolódjon a helyzet, a legtöbb felépíthető szerkezetből van előre megtervezett is, amit csak le kell tenni ahová elfér, megépíteni hozzá az odavezető utat, és már készen is van. Egy-egy típusból az előre gyártottak száma többnyire egy vagy kettő, de a hullámvasutak között előfordult, amelyikből öt-hat változat volt készen - de például a „Wooders Roller Coaster"-ből az egyik pályán harminc változat volt. A szórakoztató szerkezetek mellett nem szabad elfeledkezni a kiszolgáló épületekről sem, mert a vendégek hamar megéheznek, megszomjaznak, pisilni kell nekik, lufit és ajándékokat akarnak venni; egyszóval van belőlük vagy harminc különféle. Az építményeken kívül alaposan ki is lehet dekorálni a vidámparkot: ehhez fák, bokrok, virágok, különféle falak és kerítések, szobrok, reklámtáblák, padok, kandeláberek, szökőkutak és többféle speciális, a helyhez illő témakör köré csoportosuló építmény és tárgy, vagyis összesen több száz dekoráció használható fel. Az épületekhez és a játékokhoz utakat is kell építeni - ezek lehetnek egyszerű, akár földes, kavicsos, füves, vagy éppen betonozott járdák, vagy korláttal körbevett utak. Mindenesetre a vendégek csak az utakon hajlandók közlekedni, és amihez nincs odavezető út, azt úgy veszik, mintha ott sem lenne. A legfőbb újítás az első részhez képest, hogy az Infogrames beépített a játékba egy park- és hullámvasút-szerkesztőt, melyekből munkánk végeredményét át lehet vinni akár egy másik számítógépre is. A legnagyobb érdekesség viszont, hogy ez a vidámpark szimulátor az első, amiben a valóságban is létező huszonöt hullámvasút pontos mása, valamint három USA-beli és két európai „Six Flags®" vidámpark eredetivel pontosan megegyező másolata található.
A játék grafikája az előző rész óta semmit nem változott. Nagyítható, kicsinyíthető, forgatható, de sajnos meglehetősen elnagyolták a pixelek, így teljes nagyításkor rendesen élettelenné válik a kép. Igaz, minden él és mozog - a vendégek még szédelegnek is egy jobb menet után, a szerelőn látszik, hogy dolgozik, a reklámfigura pedig ugrál és táncol, - csak a részletességen kellett volna kicsit javítani. A hangok véleményem szerint pontosan azt nyújtják, ami elvárható. A park minden egyes játékánál külön-külön beállítható, hogy milyen – 29 különféle stílusú, – zene szóljon, a hullámvasutakon sikítoznak az utasok, a mászkáló vendégek hangjaitól pedig – kiabálások, gyereksírás, nevetés – úgy érezhetjük magunk, mintha egy igazi vidámparkban hallgatóznánk. A zene valamilyen szinten akár interaktívnak is nevezhető, mivel mindig annak a területnek a jellemző hangjait halljuk, amit nézünk. Összefoglalva csupán annyit ide a végére, hogy eltekintve attól, hogy a grafika rendesen idejétmúlt, ez az egyik legérdekesebb és legtöbb figyelmet megérdemlő vidámpark szimulátor. A „tycoon" programokat kedvelőknek kötelező darab, de bárkinek nyugodt szívvel tudom ajánlani.

Makai Sándor

értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	7
Élettartam:	7
Audio:	6
+	egyszerű kezelés
-	elavult grafika

6/10

THE GLADIATORS

Kiadó: **Arxel Tribe**

Fejlesztő: **Eugen Systems**

Eredet: **Franciaország**

Konfig: **PII 233, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum: **PC**

Web: **thegladiators.arxeltribe.com**







Callahan igazi, világraszóló űrparaszt. Lehelete whiskytől, viseltes bőrzubbonya kerozinszagtól bűzlik. Callahan remekül bánik a kis és nagy kaliberű lőfegyverekkel, értendő ez műanyag durranópisztolytól kezdve a vállról indítható ion-és atombontó dezintegrátorig. Callahan sohasem ideges, Callahan sohasem izgatott. Elvégre, mint minden szuperparaszt, Callahan is rendelkezik a prekogníció áldásával. Még börtönévei alatt alkalma nyílott megtekinteni a *Blédkettőt* – igen, emlékszik azokra a képkockákra, a kérdéses jelenet minden pillanatára. Ha becsukja többnyire kifejezéstelen, míg alkalmanként vádló malacszemeit, ma is maga előtt látja Wesley Snipes tizenkét, AK47-eseket és bazookákat szorongató rosszfiú közé szaltózó baljós alakját. Blade-nek az őt körbeálló, ravaszra húzott gaztevők dacára is ideje s mersze van ünnepélyes mozdulatokkal előhalászni míves katanáit, majd egyenként levagdalni a gaz vámpírokat. Callahan már akkor jól tudta, hogy Blade-et és őt a Teremtő Erő és Értelem egyazon szeszélye szólította életre. Egy napon meg is mutatja. Egy napon aztán meg, efelől semmi kétség.

CIRKUSZT, VAGY KENYERET?

A hűsölő Callahan aztán idővel megbízatást kap egykori feletteseitől egy szupertitkos űrprogram kapcsán, mely sajnos balul sül el: rosszindulatú Idegenek ejtik foglyul a hajót s legénységét, kapott konklúzió: Callahan kénytelen részt vállalni a Galaktikus Cirkuszi Játékokból szabadságáért. Hősünk ráébred: itt az idő s alkalom, hogy rátermettségét az egész univerzum színe előtt bizonyíthassa!

360°

Ennyit sikerült perdülnünk a széknek és nekem, mikor ráébredtünk a *Gladiators* lényegére. A játék létrehozói bizony nem kisebb érdemet mondhatnak magukénak, minthogy megalkották a világ első shoot'em up RTS-ét. A sajátságos sztori sajátságos ötletet takar: minek itt bohóckodni holmiféle nyersanyagmenedzsmenttel, fejlesztésekkel, ha egyszer a játék úgyis a direkt összetűzések sorozatán dől el. Fogták hát a *Myth* térképkezelésére ütő szisztéma jegyében fogant pályákat, s jól teleszórták azokat extrákkal, tereptárgyakkal, akadályokkal s rengeteg rémséggel. A pályák határvonalait ténykedésünket szemlélő lénytömegek alkotják – ők lennének a Galaktikus Cirkuszi Játékok közönsége. Ábrázolásuk, tegyük hozzá: a sprite alapú technológia ellenére is egészen hatásos, mondhatjuk: jobb, mint a professzionalista fociprogramokban. Az RTS párhuzam a Callahan számára spawning pointok révén megnyerhető szövetséges egységek, valamint a harcmodell megvalósításában érhető tetten. Értsd ezalatt: sikerességünk kulcsait első körben csapatunk lélekszáma, illetve az aktuálisan felhasználható extrák jelentik. Jól akkor szerepelünk, ha nem csak az erő, de a közönség is velünk van. Lásd Ridley Scott klasszikusának mesteri jelenetét, ahol a néptömeg még az őt gyalázó Maximust is teli torokból élteti. Azt sem tartom kizártnak, hogy a játék alapötlete említett jelenet nyomán fogant meg az alkotókban. Az ötlet tehát nem túl rossz – noha létjogosultsága, teszem fel a *Dungeon Siege* ismeretében alapból megkérdőjelezhető – ám a prezentációval s irányítással egyaránt komoly gondok vannak. Zoomolni pl. csak `Ctrl` + kurzorral lehet – mindezen közben, maradék ujjaiddal terelgesd szépen a kamerát, s ha van még egy kis időd, egységeidet is. Már-már sápasztó hiányosság, hogy átkonfigurálni semmit sem lehet – míg a játék hivatalos támogatottsága nullával egyenlő. Nem hiszed? Alátámasztok: a korongra egy nyamvadt readme állomány sem fért fel – ez nonszensz, nem? Elnagyolt karaktermodellek, nyomokban instabil, sőt szemtelenül pákosztos grafikus motor, valamint egészen nívós zenei aláfestés próbálja maradásra bírni a játékost. Tartok tőle, korunk kiélezett piacán a prezentációs jegyek relatív színvonaltalansága – új ötlet ide, oda – feledésbe taszajtja a terméket. Remélhetőleg még hallunk az alkotókról, mert valami van bennük. Mármint ezen túl is.

Gyalog Zoltán

értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	6
Audio:	8
+	érdekes ötlet
-	komolytalan megvalósítás

5/10

NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Electronic Arts**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PIII 450, 128MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC**
Web: **www.needforspeed.com**







Nem is volt olyan rég - tán a múlt hónapban -, mikor úgy döntöttem, hogy újra előveszem régi kedvenc játékaimat. Most, hogy végre egy igen komoly erőforrás hűtőrendszerei tompítják hallásomat („Hogy mondod? Nem hallom, mert zörög a rézborda...") idejét láttam, hogy a régen csak visszafogott beállításokkal guvadó csodaszép remekek száguldó fényorkánná változzanak szemeim előtt. Többek között az *NFS* széria utolsó darabjai is. De nem így történt. A *Picipuha Ikszpé* legnagyobb megrökönyödésemre egyszerűen gúnyt űzött mindenből, ami szent és sérthetetlen. Az *NFS* széria utolsó darabjaiból is. Hiába varázsolt a „help and support center", hiába állítottam a kompatibilitást, hiába netes fórumok és letölthető peccsek kiábrándító sora, az indítást követően mindig a monitorra fagyott a mosolyom. És ezekben a kétségbe ejtő időkben jelent meg a *Hot Pursuit II*.

Az EA idén is úgy döntött tehát, hogy feléleszti a régi idők sikerét, és meg is bízott két veselkedőt a *Hot Pursuit II* elkészítésével. A seattle-i EA fejlesztőgárda dolgozott a Microsoft illetve Nintendo konzolverzióin és a PC-s változaton, míg a PS2-es megrendelést a Black Box csapata kapta. Igen ám, de a XXI. század küszöbén terjedő „bűnelkövetési forma", a nyereségvágyból elkövetett multiplatformos fejlesztés ezúttal is a PC tulajdonosokat károsította leginkább. Furcsamód nem csak őket, mert a várakozásokkal és a logikával ellentétben a konzolverziók sem lettek azonos minőségűek, a Sony-s változat messze kiemelkedik a trióból. Aki keseregni akar, nézzen szét a neten, sok bizonyítékot találhat képek formájában.

RETROSPEKCIÓ

A *„Sebességszükséglet"* az én saját időszámításom szerint a számítógépes újkor hajnalán, hét évvel ezelőtt nyerte el először a játékszenvedélytől fűtött ínyencek hódolatát. A sorozat minden darabja valamilyen - kisebb-nagyobb - előrelépést jelentett grafikai fronton. A második rész már nem volt pixeles, megjelent hozzá a 3Dfx-es szépségtapasz, az *NFS 3 Hot Pursuit* pedig már képes volt 800x600 / 16biten megalapozni jelen írásom főszereplőjének képi világát. A négyesszámú versenyző *High Stakes* címmel került piacra, és itt volt először tapasztalható egyfajta megtorpanás a vizualitás és fantázia terén. A pályák 60 százaléka az előző darabból lett átvéve, de feltűnt a külön kihívást jelentő sérülésmodell. A legutóbbi, sorszám nélküli *Porsche Unleashed* már csak alibi lehetett, semmi más, hogy életjelt adjon a programozó-csapat. Ez utóbbi két epizód - mint, fentebb említettem - azok számára, akik áttértek a legújabb oprendszerre, csak úgy nyújthat szórakozást, ha mondjuk egy bootmenedzser progival (amivel eldöntik, mi töltődjön) és egy külön partíción leledző korábbi „ablak"-verzióval is rendelkeznek.

REVELÁCIÓ

Nem szeretnék vitába szállni senkivel, hogy meddig terjed az árkád fogalomköre, és hol kezdődik a szimuláció. Minthogy a játékosok (és nyugodtan állíthatom, a „teszterek") többsége sohasem vezetett ralis vagy formaegyes szörnyeteget, és nem áll a garázsukban egy F40-es, azt megítélni, hogy a vezetési élmény a modellezett autókhoz képest eltérő-e, szerintem lehetetlen (azaz bizonyosan eltérő, de nyilvánvalóan nem csak a programnak köszönhetően). Én a magam részéről csak azért ragasztanék árkád címkét az *NFSHP2-re*, mert nem tartozik a másik nagy család, a hiperrealista, minden szabályt, gépbeállítást, pontszámítást és versenyzői profilokat testközelbe hozó, létező technikai ágazatokat bemutató játékok csoportjába.

Az art-designerek által megálmodott - tipikusan nídforszpíd - fantáziauniverzum hangulatos pályáin ismert, és elismert amerikai, ausztrál és európai gyárak (Jaguar, Vauxhall, Lotus, Lamborghini, Dodge, McLaren, Chevrolet, BMW, Opel, Holden, Ford, Mercedes, Ferrari és Porsche) csodamasináival tréfálhatjuk meg a rend őreit.

A *HP2* gerincét képező egyjátékos lehetőségek szinte korlátlanok. De csak szinte. Két fő „küldetéssorozat" és két szimpla pontszerző játékmód választható. A Hot Pursuit és a Challenge 33-33 pályából álló versenysorozat. Az előbbiben főként



az AI versenyzők legyőzése - a rendőrség tüstén-kedő alkalmazottainak bosszantása mellett - a cél. Főként, írom, mert mellékesen mi magunk is lehetünk rendőrök (ugyanazok a segítségek, szöges-akadályok, útlezárás, helikopterek és további egységek állnak rendelkezésünkre, melyeket a program vet be, midőn mi vagyunk a menekülő rosszfiú), illetve néha egy szuperjárgányt kell eljuttatni egy megadott helyre. Ezt persze a „közegek" nem nézik jó szemmel, és a bársonyosan búgó diszpécserhölgy organizálásával mindent elkövetnek, hogy leszorítsanak az útról. Ha ez megtörténik, a mi sofőrkarakterünk elhagyva – rendszerint kissé megtépázott – gépjárművét futtában kezdi dicsérni a napot. De a fegyveres túlerő valahogy mindig a végére jár emberünknek. Ha elkapnak vége, nincs pardon.
A Challenge faágszerűen elágazó versenysorozatában idő-, kieséses- és hagyományos rendszerű futamokon mutathatjuk meg oroszlánkörmünk fehérjét. Csak úgy, mint a rendőrfricskázó játékmódban a helyezéstől függően bronz, ezüst és aranyéremmel gazdagodhatunk, illetve egy sikeresen lerázott szondavitéz és / vagy minden első helyen teljesített kör után pontokat kapunk (PS2-n a látványos ugratások után is). Ezek a pontok kiegészülnek a futamgyőzelemért járókkal és a Quick Race-ben, Single Challenge-ben begyűjthetőkkel, és szépen gyarapítják számlánkat. A pontokkal a lezárt autók és pályák nyithatók meg.

REGRESSZIÓ

Összességében 66 misszió keretében, 12 pályán zajlanak az események. Fentebb céloztam arra a tényre, hogy a lehetőségek szinte korlátlanok. Szinte. Mert a pályák visszafelé, tükrözve is versenyezhetőek, és ez megsokszorozza a kombinációkat. Az *NFS* ősöknél már megismert módon a pályák egy-egy földrész, vagy éghajlati öv jellegzetességeivel felruházva, ízlésesen megtervezett részegységekből épülnek fel. A részegységek mindenféle terelőutakkal vannak behálózva és útakadályokkal elválasztva. Egy nagyobb egész részei. Így a mediterrán, a trópusi, az őszi és az észak-nyugati erdőség óriási útlabirintusa mind-mind 3-3 alegységre van bontva. Ez ugye a 12 pálya, jól számoltam.
Itt kell megemlítenem az első komoly negatívumot. Az unalom úrrá lett az utakon. Biztosan mindenki emlékszik a *High Stakes* tucatnyi (igaz, ott is voltak hasonló ambíciók táplálta „level-design-ok"), vagy még több szögesen eltérő atmoszférájú tájegységen kanyargó betonfolyóira. Ott, és akkor szóba sem jöhetett az unalom. És a menetirány-kombinációk mellé még ott volt nekünk az éjszakai, a havas-jeges és a zuhogó esős lélekvesztés is! Mindebből a *HP2* semmit sem tud magáénak.
Ha lehunyom a szemem, a mai napig fel tudom idézni a *Hot Pursuit* és a *High Stakes* összes pályájának minden részletét, épületeket, kanyarokat. A memorizálásra szükség is volt, mert a programozott vetélytársak és a rendőrök bizony kíméletlen ellenfélnek bizonyultak. Szinte csak úgy lehetett futamot nyerni, ha gondolkodás nélkül, az ösztöneimre bíztam a mozdulataimat. Hát erre a *HP2* esetében semmi szükség. A mesterséges pilóták lagymatagok a legerősebb fokozatban is, a rendőr bácsikat pedig nevetségesen könnyen a megpördülés mezejére lehet billenteni. 1 órányi gyakorlás után csak a köridő jelenthet kihívást.





REZIGNÁCIÓ

Mivel bátran adhatunk előnyt egyesekből és nullákból álló felebarátainknak (lásd még: AI :), érdemes lassítani és nézelődni. Sok apró, finom részlet gyönyörködteti a befogadó lelkeket. A harmónikus színvilág a harsány és halovány pasztell végpontok között gyakorlatilag minden árnyalatban mutatja magát. A víz illetve a járművek burkolata pompás tükröződéssel dicsőíti a természet ezen művi, de még nagyon is decens leképezését. A fák lombjával a szél játszik, a forró láván gőzzé váló tenger robajló permetet lövell, a vízesések pedig eddig nem látott részletességgel hagyják, hogy a gravitáció elhatalmasodjon rajtuk.
Apropó, gravitáció! A háromféle külső nézetben a kocsik irányíthatatlanok, az irgalmatlanul hosszú látencia miatt. Ellenben az egy szem belső nézetből (nincs műszerfal, csak a fordulatszámmérő és a sebesség / fokozatmutató) tökéletesen uralható minden gép. Általános, hogy a nagy erejű sportautók alulkormányozottak (segítségképpen jól jön a farfordító kézifék) és dombról ugratva alájuk kap a szél (madártávlati tótágas), a nagy luxus szedánok pedig ringanak, mint egy hajó. A kis speederek ellenben kezes bárányként idomulnak mozdulatainkhoz. Sajnálatos, hogy az amúgy is lapos üldözések végén a visszajátszás csak a verseny alatti nézetből tekinthető meg, pedig az *NFS* korábbi részeiben hangsúlyos látványelemként a *Driver* színvonalával vetekedő parázs jeleneteket szemlélhettünk.
A csinos, de cseppet sem különleges grafikának nagy ára van. A tesztgépben egy Ti4600 AthlonXP 2000+-on lovagolva sem tudott átlag 50 fps-nél többet kiszuszakolni 1024x768-ban, teljes beállításokkal (pedig szinte zéró az autótörés, ami plusz számolnivalót jelentene).
A hangok kitűnőek, érdemes a versenyek alatti muzsikát (fenomenális soundtrack kerekedett, igen komoly előadókkal a listán) kikapcsolni, mert a távoli vízcsobogáson átszűrődő forgácsoló-gép zaját a szél szépen összemossa a madárcsicsergéssel. A rendőri egységek rádióbeszélgetései semmit sem változtak az évek során, ami nem baj - bár a konzolverziók már a korábbi epizódokban is a tájegységen őshonos fakabát nemzetiség akcentusát, nyelvét is megcsillantották.

REAKCIÓ

Vajon nem a kalózpéldányok további dominanciáját erősíti-e a sorozatos csalódás, amit a PS2-vel szemben alárendelt szerepet játszó fejlesztések minősége ültet a türelmes, de egyre kiábrándultabb milliók szívébe? Mert ki ad ki szívesen sok ezer forintot (kb. 30%-al kevesebbet, mint a Sony változatért), azért, hogy egy nyilvánvalóan félvállról kezelt project végkifejletének keserynés szájízű birtokosa lehessen? Mivel mindennemű siralmam csak „pusztába kiáltott szó", nem is folytatom. Tán a józan belátás - mint valami mágikus panácea, - szemléletváltást hozhat a kiadók világában. Talán. Egyszer.

Sütő János

értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	7
Élettartam:	7
Audio:	9
+	Electronic Adrenaline
-	a PS2-es verzióhoz képest lebutítva

8/10

RED SHARK
HELL STRIKE

Kiadó: **JoWooD / CAPCOM**

Fejlesztő: **G5 Software**

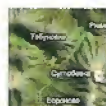
Eredet: **Oroszország**

Konfig: **Celeron 350, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.redshark.g5software.com**











Nem tudom, ki hogy van vele, de ha egy játék címében szerepel a 'red' szó, én szinte biztosra veszem, hogy az biza' orosz témájú játék. Most sincs ez másképp: légtérben tehát a vörösök legújabb binárisan kódolt szuperfegyvere, a *Red Shark!* A nagy vörös cápa amilyen szerényen, szinte előzetes bejelentés nélkül úszott elő, olyan gyorsan karészol majd visszafelé a színfalak mögé – a feledés homályát választva. Hogy miért? Rövidesen kiderül.
A számomra eddig ismeretlen, orosz illetőségű G5 Software égisze alatt nevelkedő vízi ragadozó nevével ellentétben az egek – na és persze a mit sem sejtő játékos szívének – meghódítását tűzte ki fő céljául. A *Red Shark*-ot egyszerre több stílusirányzatba is be lehetne suvasztani, nevezhetnénk helikopteres third person shooter-nek, de arcade shoot 'em up-nak is. A durrogtatás alá utópisztikus történet mászott: 2010-ben az oroszok összeraknak egy működőképes időgépet, amivel embereket és objektumokat tudnak a múltba teleportálni. Egy évre rá kiötlik, hogy a második világháború történelmét is átírhatnák – egy fegyverekkel vastagon megrakott helikopter segítségével; hát hogy is mondjam, ez erősen hajlik az alacsony költségvetésű, z-kategóriás amerikai akciófilmek történetszövésére, de hát egy JÓ shoot 'em up-hoz ennyi is bőven elég volna...
A manőverezéshez a billentyűzet és a patkány szükséges, de a joystick-kal rendelkező játékos is pocsékolhatja az idejét egy-egy dögunalmas lövöldözésre. Az előbbi inputokat preferáló játékosok (gondolom ők vannak többségben) alapból a `Shift`-tel emelkedhetnek, a `Ctrl` ennek ellenkezőjét váltja ki a masinából, a kurzorgombok / `W-A-S-D` billentyűk funkcióira gondolom nem kell kitérni, a bal egérgomb a gépágyú üzemeltetésére, míg a jobb a célpont kiválasztására / PIP kisképernyő nézetváltására szolgál, az `ENTER`-rel pedig a két rakétafajta valamelyikét engedhetjük útjára. A készítők minden bizonnyal komolyan vették a „lassan járj, tovább érsz" szlogent; a „főszereplő" Ka-50 -es típusjelzésű, duplarotoros darálógépből a játékban maximálisan kifacsarható sebességet egy szakadt 20 éves nyugati verda is röhögve szárnyalná túl - ami a „valódi" Kamov-50 Hokum 350 km per órás max. sebességéhez mérten nem hangzik elfogadhatóan reális ténynek. (Lehet hogy azért, mert a G5 logója alatt a „Who cares about reality?" felirat díszeleg?) A türelmes játékos is azon veszi észre magát, hogy akaratlanul is elkezdi bambulni a TV-t, vagy eldominózgat önmaga ellen, mire a kedves tech-csoda méltóztatik eljutni a kitűzött helyre. Küldetésekből 15 darab van, mellesleg a másutt már ezeregyszer agyonrágott csontot koptatja tovább; fordulatmentes terep-tisztogatásról, konvoj-kíséretről, vagy épületek robbantgatásáról van szó - unalomból ötös. Mindössze pár olyan misszióval találkoztam, ami ténylegesen arról szólt, amit a játék elviekben képvisel(ne) – szünetmentes lövöldözésről, pergő 'bloodpumping' akcióról, adrenalin-termelő játékmenetről.
Hogy néz ki a körítés? Elindítva a programot a jól ismert *3Dmark 2000* helikopteres tesztje köszön vissza, persze itt több rétegen keresztüli lebutítás utáni kópiáját kapjuk kézhez. Nem értem, miért kell ködösíteni már 100m távolságnyira, mikor minden, amit a motor hajlandó kipréselni magából, az néhány db. kb. 10 poligonból összedobott tank, alacsony felbontású sprite-fák és elvétve pár épület – de így legalább low-end géptulajok is élvezhető framerate mellett tolhatják ezt az egyébiránt nem túl élvezetes játékot. Mindazonáltal annyira nem ronda, a tűrhető kategóriát megcsípi. Zene? Mesterkélt rock-szülemény, időnként művi, erőltetett, ugyanakkor erőtlenül zúzós részekkel. Ha pár zenész ifjoncot összeverbuválnánk, - megelőlegezem - ők is nívósabb darabbal rukkolnának elő egy lepukkant garázsban, mint amit a szerződtetett brigád próbál a szánk... khm, fülünkbe tunkolni.
A játékról kialakult, nem feltétlenül rózsás képet tovább tetézte a bugokkal való szembesülés ténye. A program csak úgy hemzseg az ízeltlábú hibáktól; a kedvencem, mikor a helikopter egyszerűen „remegni" kezd a levegőben. Ha el tudjátok viselni a sok hibát, és nem alszotok el a küldetéseken, akkor tegyetek vele egy próbát: a felhőtlen kikapcsolódás, amire egy ilyen jellegű játék hivatott, sajnos nem garantált.

Furulyás Ádám

értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	4
Élettartam:	2
Audio:	3
+	el lehet vele lenni...
-	... egy darabig

3/10

FRONTLINE ATTACK
WAR OVER EUROPE

Kiadó: **Eidos Interactive**
Fejlesztő: **In-Images**
Eredet: **Lengyelország**
Konfig: **PII 350, 64MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.frontlineattack.com**







Nagyon sokat veszthet egy kiadó azon, ha nem ismeri fel azt a rendkívül fontos tényt, hogy egy adott játék eladhatóságát nagyban befolyásolja annak külső megjelenési formája is. Ebben az esetben kivételesen nem a program audiovizuális kivitelezésére – tehát nem a külcsínre, – hanem magának a játékot tartalmazó adathordozónak a csomagolására, a promóciós artworkre és annak színösszeállításra, a felhasználói kézikönyv esztétikai megjelenésére, tartalmára és minden olyan egyéb tényezőre gondolok, amely egy potenciális vásárló szeme elé tárul, mikor a program megvásárlását tervezi. Kizártnak tartom, hogy Eidoséknak ne lenne e téren tapasztalata; viszont lehet, hogy úgy gondolták: egy lengyel gárda munkája nem érdemel különösebb odafigyelést és gondoskodást, örülhetnek, hogy egyáltalán megjelentették a játékot. A csomagolásra ránézve ugyanis más nem tudtam leszűrni.

Ha mindenáron háborús stratégia játékot keresnék a boltok polcain, akkor sem raktam volna be a kosárba a krakkói illetőségű In-Images legújabb, WWII témájú real-time stratégiai játékát. A narancssárga színben „pompázó" borító alapján gondolatban már firkáltam is a három pontot az értékelés végére. Nagy hiba lett volna, hisz mint azt később megtapasztaltam, egy jól játszható, a hasonló témakört feldolgozó játékok kivitelezéshez képest egy fokkal talán jobb - és ami a lényeg, - magával ragadó hangulatú játékkal állunk szemben.

Az indítás után bejelentkező képernyő fogad, a játékos adatainak megadása után a főmenü következik. Rögtön elégedetten nyugtázhatjuk, hogy a német, szovjet és amerikai haderővel is csatába indulhatunk. Ehhez először is el kell végezni az „alapfokú szaktanfolyamot", melyet a Wehrmacht menüpont alatt találunk meg. A csapatmozgás koordinálása és a különböző támadási formák elsajátítása is pofonegyszerű feladat, hisz a program meglehetősen nagy részletességgel magyaráz el minden lényeges célfeladatot. Ha netán elakadnánk, a képernyő alján található ikonsor Open objectives dialog pontjában találhatunk bővebb iránymutatást a soron következő teendőkre vonatkozóan.

A játékképernyő egyébként áttekinthetően van felépítve. A tér nagy részét az aprólékosan kidolgozott harctér teszi ki, melyet a jobb oldali egérgombbal forgathatunk és melyre ugyanezen billentyű nyomvatartásával zoomolhatunk (persze csak ha a Menu-Options-Locked Camera nincs bekapcsolva), a bal oldali gombbal kattintva pedig egységeinket választhatjuk ki, illetve parancsokat osztogathatunk. A jól bevált szokás szerint a `Ctrl` billentyű és a bal egérgomb nyomva tartásával nyílik lehetőségünk egyszerre több, közösen irányítandó egység kijelölésére. A bal alsó sarokban egy kicsinyített térkép van, melyen különböző színekkel kerültek feltüntetésre az ellenséges és szövetséges haderők aktuális pozíciói, a bázisok, valamint a főbb célpontok elhelyezkedései.

Az alsó-középső részben tekinthetjük meg azokat az adatokat, amelyek az éppen kiválasztott csapatainkra, harcjárműveinkre vagy épületeinkre vonatkoznak (jármű, épület vagy gyalogos egység típusa, rongálódás mértéke, életerő, stb.), és innen adhatjuk ki a csapatmozgást és a támadást, vagy adott esetben éppen a visszavonulást befolyásoló legfontosabb parancsokat is. A képernyő jobb-alsó része a létrehozandó egységek részére van fenntartva, innen mindemellett egyszerűbb parancsok is levezényelhetőek, mint például a szárazföldi egységek hathatós háttértámogatását erősítendő bombázó repülőgépek támadási pontjainak meghatározása.

A harcok folyamán épületek felhúzására, illetve az ellenségtől erőszakkal elfoglalt bázisok, bányák, gyárak működtetésére is lehetőségünk van, melyek stratégiai jelentőssége abban rejlik, hogy a haderőfejlesztés alapvető feltételének, a pénznek ezek az objektumok a forrásai. Ez egyben a program egyik gyengéje. Hiába ugyanis a második világháborús témaválasztás, illetve a Wehrmacht, Red Army, The Allied Forces és Skirmish menüpontok alól indítható jópár történelmi csata, a játék még így is inkább egy negyvenes évekbeli környezetbe ültetett *C&C* stratégiának tűnik, mintsem olyan valósághű helyzetek szimulációjának, amelyek a történelem folyamán akár meg is történtek / történhettek volna. Ezen a hiányosságon az sem segít, hogy a szárazföldi alakulatok hihetetlen széles skáláját vonultatja fel a program, mindhárom említett oldalon.

A grafika egyébként kellő részletességgel kidolgozott, bár a lengyel fejlesztésű *Earth-3* motortól túlzottan nagy csodákat nem lehet várni. Arra viszont amire megtervezték, kiválóan alkalmas: nagyszámú grafikai elem esetén is megbízhatóan vezényli le egy átlagos PC is a háborúkat.

A program számomra pozitív csalódás, ezért a fent említett hiányosságok figyelembevétele mellet is csak ajánlani tudom.

Domján László

értékelő

Látvány:	6
Játszhatóság:	7
Élettartam:	7
Audio:	6
+	WWII...
-	... ami biztos nem ilyen volt

6/10

SPEED CHALLENGE
JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION

Kiadó: **Ubi Soft**
Fejlesztő: **Ubi Soft / WEG Management**
Eredet: **Franciaország**
Konfig: **P400, 64MB RAM, 3D 32MB**
Formátum: **PC, PlayStation 2, GameCube**
Web: **www.jvracingvision.com**



2027-benjárunk. Az autóversenyzés már nem az, ami régen volt. A pilóta egy szimulátorfülkében ül, ahonnan távirányítással kontrollálja az autóját, és amely a járgány minden rezdülését visszaadja. A verseny híres városok útjain halad, gyönyörű tájak, híres épületek mellett. És mindez az ötlet egyenesen Jacques Villeneuve fejéből pattant ki. Érdekes...



A távirányítós autóverseny életnagyságú autókkal már megvalósult, gondoljunk csak arra, amikor Jean Todt a Ferrarinál megnyom egy gombot, Barrichello lelassul, Schumacher meg nyer. Azt meg, hogy pilóta nélkül száguldjanak az autók, eddig is ismert ötletként fogadhatjuk, tehát JV koncepciója annyira nem is újdonság. Ezzel a húzással megszűnne az életveszély, mint a régi idők autóversenyének egyik fontos momentuma, ne is mondjam: az alapja. De vajon miért éppen Villeneuve-nek jut mindez az eszébe, hiszen ő azon kevés versenyzők egyike, aki nem nevezhető „porcelánbabának", IndyCar bajnok volt az F1 előtt és ott a kilencvenes években sem volt ritka egy-egy haláleset, tehát a veszélyt is vállalja. Az egyetlen észérvnek az tűnik a számomra, hogy, ha az autóversenyzők nem kockáztatnák az életüket, talán még az ő apja (Gilles Villeneuve) is élne.

A játékra térve egy küllemében futurisztikus F1 szimulátort kapunk, amely eleddig ismeretlen pályákon zajlik. Sajnos a pályarajzokat nem tekinthetjük meg a futamok előtt, így még halvány fogalmunk sincs melyik tartalmaz hajtűt (a New York igen) és melyik nem áll többől, mint három-négy döntött kanyarból. Ez utóbbira jó példa a Taj Mahal, de arra is jó példa, hogy egy „helyszínt" el lehet nevezni egy – csak a háttérben látszó – híres épületről, amely a pálya értékét vagy érdekességét semmilyen mértékben nem növeli. Állítólag minden helyszínen az ott jellemző utak képezték a vonalvezetés alapját, de erre azt mondom, hogy bullshit. Indiában valószínűleg egyáltalán nincs oválpálya, még közútnak sem. Az autók mind ugyanolyan műszaki alappal rendelkező járgányok, amelyek a formájuk alapján a mostani CART és F1 autók sci-fi változatainak foghatóak fel. Az igazi újdonságot a talán csak vezetés közben minden felesleges információt nyújtó vizuális adathalmaz adja, meg az, hogy sérülés esetén idővel „gyógyul" az autó. A többi rész – versenyek, beállítások, multiplayer - gyakorlatilag ugyanaz, mint más autóversenynél, csak ebben a Dredd bíró stílusban.

Putz Patrik

értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	5
Élettartam:	3
Audio:	4
+	formás autók
-	nagyon sci-fi

4/10

BEAM BREAKERS

Kiadó: **JoWooD Productions**
Fejlesztő: **Similis Software**
Eredet: **Németország**
Konfig: **PII 400, 64MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.beambreakers-online.com**





Korben Dallas addig nézett farkasszemet a vele szemközt lebegő rendőrautókkal, mígnem döntésre jutott - megmenti a hátsó ülésen reszkető Leeloo-t. Hirtelen lefordította a taxit és zuhanórepülésbe kezdett... Na ezaz - gondoltam amikor elindultam a *Beam Breakers* pizzásautójával – én is zuhanórepülök majd, de jó lesz. Csak hát nem minden az, aminek látszik.

Ebben a játékban egy „függőleges városban" furikázhatunk. Maga a vertikálisan terjeszkedő megapolisz nem újdonság, már a húszas-harmincas években felfelé törtek az épületek; a fejlődés következő lépcsőjére, a három dimenzióban autókázáshoz (és a további felfelé terjeszkedéshez) azonban a sci-fi kellett. A végeredményt bárki megtekintheti a *Szárnyas fejvadász*, *Az ötödik elem* és a *Klónok támadása* című filmekben. A *Beam Breakers* nem mást ígér, mint kalandot egy ilyen térbeli városban.

Szellemi örökség
Az embernek a látványról leginkább a középső alkotás, „Luc Besson első rossz filmje" ugrik be, ami talán nem is véletlen - a várost mintha direkt erre a hangulatra építették volna. Szó mi szó, gyönyörűen sikerült, tényleg úgy érzi az ember, hogy egy másik világba csöppent. A fényeffektusok, az áramló járműfolyam, az épületeket összekötő traverzek, mind ámulatba ejtők. Aztán, ha belemerülünk, kiderül, hogy ez azért nem az Ötödik elem, én nem vagyok Korben Dallas, de még Lilu sem Leeloo :). Az autó – kis túlzással így neveztem el a lebegő járművet – például nem vihető zuhanórepülésbe, mert az irányítás sajnos inkább olyan, mint egy helikopternél.

DÉJA VU

Ha megtanultuk az irányítást – amelyre okosan van egy külön menüpont (a virtuális város még virtuálisabb, térhálós változatával) – elkezdhetjük magát a játékot. Van egy küldetéses történetfolyam, de ha azt unjuk, egy másik variációban egyszerűen menekülhetünk a zsaruk elől. Ez utóbbi azért elég egysíkú, lássuk be. Na de a történetfolyam! Hát az is. Oldalról bejön egy fejbelőtt hapi képe, aki hátborzongatóan affektáló angolsággal kifejti mit is kéne tenni. Például egy Tony nevű pacáknak (hol hallottam én ezt a nevet vajon?) a pizzáit kell kiszállítani. Kicsit *GTA3*-as a filing, de csak kicsit, mert a sétálóautcákon, függőfolyosókon császkáló pálcikaemberkék és az előbb említett fejsérült főnök erősen rombolja az éppen kialakulni készülő illúziót.

ITT A VÉGE

Nem volna ez rossz játék, ha a küldetésekbe több energiát fektettek volna. Így viszont a leghasznosabb mód az Observation, azaz a cél nélküli autókázás és a város bámulása.

Putz Patrik

értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	4
Élettartam:	3
Audio:	4
+	látványos...
-	...de semmi más

4/10

DIRT TRACK RACING 2

Kiadó: **Infogrames**

Fejlesztő: **Ratbag**

Eredet: **Ausztrália**

Konfig: **nincs adat**

Formátum: **PC**

Web: **www.us.infogrames.com/games/dirt_track_racing_2_pc**

Be kell vallanom, hogy a *Dirt Track Racing* első részével nem játszottam egy percet sem. Nem mintha nem lettem volna rá kíváncsi; nagyon is érdekelt, hiszen a koszos-sáros-murvás pályákat szeretem és a játék láthatólag csak ilyenen játszódik - csak nem jutottam hozzá. Az ilyen pályatalajt a honi autósportban dzsuvának hívják. Nem tévedés, ha pl. a Michelin hazai képviseletétől rendeltek egy garnitúra dzsuvagumit, pontosan érteni fogják, miről van szó. Ezek után azt hiszem érthető, hogy a szóban forgó játékot magamban *Dzsuva Verseny 2-nek* neveztem. Namost ezt a versenyt (az igazit) eredetileg Amerikában játszják.







Ott, ha valaki el akar kezdeni autóversenyezni, az egyik lehetőség, hogy vesz egy kevésbé újszerű állapotban lévő járgányt (gyakorlatilag egy roncsot), aztán benevez egy bajnokságra ami földes-murvás ovál-pályákon zajlik (csak, hogy ne mindig azt a szót használjam :). Miután magunk is beneveztünk (tudod, install, láttuk a közepes intrót, satöbbi), három kategóriában is vívhatunk késhegyre menő csatákat. Igaz alaphelyzetben csak az első kategória érhető el, legalábbis a nekünk juttatott pár ezer dollárból mi is csak egy roncsot vehetünk (igaz, ez a roncs lehet egy öreg Ford Mustang, vagy Dodge Charger is :) és egy-két tuning cuccot. Később lesz profibb járgány is, de addig hosszú az út.

A TUNING

Az autóvariálási menüpontba belépve hangolhatjuk a gépsárkányt, már ha egyáltalán megtaláljuk ezt, mert a menü egyszerűnek tűnik, mégis el lehet tévedni benne. Itt vehetünk autót, alkatrészeket, elronthatjuk az adott beállítást és eladhatjuk az autót. Ha keresünk sok pénzt (erre még visszatérünk) vehetünk rengeteg tuning cuccot; az egyetlen probléma, hogy pl. a régi felesleges alapmotort nem adhatjuk el. Az autót bezzeg eladhatjuk egészben, csak nem érdemes: egyedül Mr. Diszkont Áron hajlandó megvenni, és egy tökéletes állapotban lévő kocsi, amire ráköltöttünk kábé tízezret, a vevőnek 4500-at ér :(.

A VERSENYEK

Külön szezonok vannak, 2002-ban kezdünk. Több bajnokságban indulhatunk, más és más a feltüntetett összesített pénzdíj, ez jelzi mennyire is kemény az adott sorozat. Kezdjük a legalacsonyabbal :). A versenyen futhatunk gyakorló köröket (hot laps), ez az autó beállítására és a kanyarvételi technika csiszolására ideális; akárhányszor futhatunk ilyet. Van a kvalifikáció és maga a verseny. Kvalifikáció nélkül is futhatunk, csak annak később böjtje lesz. Az elöselejtező futamon az elért helyezéstől függően kerülünk a különböző döntőkbe (első és második hely: A döntő, 3-4: B, 4-5: C) ám még a C döntőből is feljuthatunk az A döntőbe (ez a fő verseny), csak legyünk az első kettőben a verseny végén, aztán a B döntőben is legyünk az első kettőben. Ez így bonyolultnak tűnik, meg talán unalmas is, úgyhogy erre több szót nem fecsérlek. A lényeg: minél jobb idővel kvalifikáljuk magunkat, az A döntőben annál jobb helyről indulunk, és plusz pénzt, bajnoki pontokat szerzünk. A győzelemért természetesen még több pont és pénz jár. Ha jól szerepelünk, az másoknak is feltűnik majd.

SZPONZOROK

Feltűnnek a támogatók! Ők minden egyes versenyen, amin elindulunk (akár csak az edzésen is!) pénzt adnak. Ha nagyon jók vagyunk, egyre nagyobb bukszájú - nem lányok, hanem szponzorok tűnnek fel. Addig viszont nem fogadhatjuk el az ajánlatot, amíg nem jár le az előző szerződés. Ha minden szépen megy, a lehető legtöbb versenyen részt veszünk (akár a bajnokságokat is váltogatva), virítjuk a lovét, fullos lesz a verda, alázunk mindenkit. Mi kell még?

MILYEN VEZETNI?

Röviden: jó. Mivel hátsókerék-meghajtásúak a járgányok, sokat lehet keresztbe menni, gyakorlatilag olyan az egész, mint a salakmotorozás négykeréken. Befordulunk és a kormánnyal egyensúlyozunk, hogy csak kicsit menjen ki az autó fara, különben bebicsaklik és lelassul. Van olyan pálya, ahol padlógázzal lehet a kanyart bevenni, van ahol gázelvétellel, van ahol egy kicsit bele is kell fékezni. A gyakorlókörök alatt ezt kéretik begyakorolni, a köridők segítenek, hol melyik technika az ideális. Az autó viselkedése nem teljesen reális, főleg a legalsó kategóriában, vesztett helyzetből is egyenesbe hozhatjuk az autót, de ez az engedmény a játszhatóság irányába teljesen elfogadható. Miután begyakoroltuk a megfelelő kanyarvételt, jöhet a verseny: itt néha a külső, néha a belső íven kell majd menni szituációtól függően, néha a kívül száguldó ellenfélen meg is lehet támaszkodni, ez minket nagyban segíthet a gyorsabb haladásban (őt persze nem :).

GRAFIKA

Szép, de semmi extra különlegesség. Finom apróságok vannak, mint a kerekek által felvert sár röpködése (a sisak-plexire is jut bőven, hiszen nincs szélvédő) és a szép lángcsóvák. Volt egy-két pálya, amely izzasztóbb volt a kártyámnak, mint a többi, de hát ez előfordul.

Összegezve, egy élvezetesen vezethető, remekül játszható játék a *DTR2*, de egy idő után mentes a kihívásoktól és így unalomba fulladhat.

Putz Patrik

értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	7
Élettartam:	3
Audio:	7
+	késhegyre menő versenyek
-	hamar megunható

6/10

BANDITS
PHOENIX RISING

Kiadó: **PAN Vision**

Fejlesztő: **Grin**

Eredet: **Svédország**

Konfig: **PII 500, 128MB RAM, 3D 32MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.bandits-game.com**







Étvágyam novemberben is kielégül: szellemi táplálékom nem más, mint egy újabb, globális atomcsapás után (úgynevezett post-nuclear) játszódó program. A felütés jóval egyszerűbb, mint mondjuk a *Falloutban*. A *Bandits* nem több egy vad lövöldözésekkel tarkított autós üldözésnél, melyet szememben a minőségi látványvilág és a *Mad Maxből* ismert gépszörnyek armadája tesz emlékezetessé.

A történet elején a Farkasok két vezetőjét kell noszogatnunk; ugyan már, ne hagyják magukat levadászni holmi mutáns autós őrültektől. Emellett nekünk is lenne mit bevallani a gyóntatószéken - ha már farkastörvények uralkodnak, legyünk mi azok, akik írják őket...

A játék full három dimenziós, a kocsinkat kívülről irányítva kell száguldanunk és harcolnunk – előzetesen felpakolható rá számtalan extra, igaz nincs légzsák vagy ABS, de golyószóró és napalmágyú annál inkább. Másodpercekkel azután, hogy megszereztük a négykerekűnk feletti irányítást, megállás nélküli (itt szó szerint értendő) akció kezdődik. Ajánlatos lassítás nélkül kanyarodni, hátrakötözni a fegyverek ravaszát és válogatott káromkodásokat kiabálni a KRESZ-re és testi épségünkre fittyet hányó ellenséges banditákra.

A történet nem bír kiszámíthatatlan fordulatokkal, de éppen elég szórakoztató. A második „küldetés" során klánunk tagjaival versenyzünk – itt csak sebesség van, a fegyvereket a nők otthon tisztogatják, – ha elsőnek érünk be, megkapjunk mi szívünk vágya - sőt, jó nagy adag rosszindulatú terveket fejükben forgató enemik is érkeznek, a hangulat egyébként is paprikás, mondanom sem kell, az indulatok elszabadulnak, mint fékevesztett lóerők.

A kellően feszes ritmusú sztori mellett – amit azért már a játék stílusa is megelőlegez –különösen jó pont a főhősök szórakoztatóan kidolgozott jelleme. Rewdalf, aki a jármű fegyvereit kezeli, nem több egy tanulatlan sköt baromnál, aki teljes mértékben antiszociális és a civilizált világban valószínűleg előzetes tárgyalás nélkül villamosszékbe ültetné bármelyik bíró. Emellett marha jó fej, akinek a szövegeit igazi móka végighallgatni. Fennec az ellenpólus, ő ül a kormány mögött, higgadt és megfontolt. Vagyis valaki ezt mondta róla.

A *Bandits* zenei anyaga figyelemre méltó. Első körben megjegyezném, hogy nem sok olyan játékkal találkoztam, amihez több mint százharminc percnyi zenét írtak, empéháromba kódolva persze. Van itt minden, mi szem-szájnak, izé fülnek ingere, a posztnukleárnál elengedhetetlen zsibbasztó, ipari zakatoló industrial, klub kedvenc trance, netán a manapság oly ritkán tetten érhető igazi techno, vagy hagyományos metál a hajrázóknak. Az biztos, hogy az itt hallható Jinglebells után minden kisgyerek megáll a fejlődésben, de legalábbis lidércnyomása lesz, ha meghallja az eredetit. A játék során a funkcióbillentyűkkel lehet állítgatni, éppen melyik szóljon.

A grafikáról hadd szóljak röviden. Ha minden igaz, akkor itt a saját fejlesztésű motor zakatol *(GRIN)*, teljes 3D-s megjelenítés ugye, részletesen kidolgozott textúrák, szép színvilág, jól modellezett robbanások, és olyan szórakoztató apróságok, mint a kocsikról leszakadó alkatrészek (netán utasok darabjai). Ez így pompás, a valóságban azonban nálam rémisztően nagy gondok adódtak a futással. Sok esetben a legminimálisabb grafikai beállításokkal is képregényesedett a műsor, de erősen. Éppen előző hónapban utaltam az *Unreal* tesztelése során arra, mit is jelent a vasnak, ha munkát nem kímélve optimalizálják a programot... Teljes körű hardvertesztelést se időm, se kedvem nem volt legyártani, ennek ellenére a stabil futáshoz én minimum (!) az egy gigahercz felett tekerő procit és egy GeForce3-as, vagy annak megfelelő teljesítményű kártyát tudnék elképzelni. Ennél kevesebbel csak kínlódás az egész, sajnos. A magas frame érték már csak az irányíthatóság – csak viszonylagosan realisztikus a gépek mozgása, és géptípusoktól is függ, ki merre mennyivel – de főleg a célzás során elengedhetetlen a selymes tapintás, bársonyos csillogás. Viszont ha ez megvan, a móka nagyon kellemes, mindenki arcára kegyetlen mosolyt csalnak az egyre nagyobb számban és választékban felbukkanó fegyverek, járművek. Sőt, többjátékos módban ugyancsak fergeteges hangulatot teremthet a *Bandits:* ha hajnali négy fele a *Heroes 4* LAN-parti kezd kókadni, itt egy adrenalin-forraló aduász.

Fábián Balázs

értékelő

Látvány:	6
Játszhatóság:	6
Élettartam:	5
Audió:	6
+ a Mad Max Baráti Társaság ereklyéje	
- le kéne cserélni a gépemet	

6/10

ARCHANGEL

Kiadó: **JoWooD**
Fejlesztő: **Metropolis Software**
Eredet: **Lengyelország**
Konfig: **PII 600, 128MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC**
Web: **www.archangel-online.com**

Démonok, szellemek, elvarázsolt lelkek, mutánsok, szörnyek, varázslatok, fekete mágia és mindez ellen te, ki kezében az izzó fénykarddal, lelkében a fény hatalmával megkezdi hosszú, és nem kicsit veszélytelen útját a sötétség birodalmában, hogy megállítsa a Gonoszt.
A JoWooD kiadásában megjelent *„Archangel"* nevű, meglehetősen vegyes stílusú „3rd person view" akciójáték főszereplője egy napon autóbalesetet szenved, és egy a régmúlt időkben létezett korban, ott is egy kolostorban találja magát. Semmit nem ért ez egészből, főleg miután „Michael" néven szólítják a szerzetesek, akiknek a vezetője egy rövid történettel értésére adja, hogy már milyen régen várnak rá - az idegenre, kinek a feladata lesz a „Fény kardjával" felszabadítani a világot a sötétség és a démonok uralma alól. Mivel más választása nem marad, „Michael" elfogadja a küldetést, és nekivág az ismeretlennek. Útja során több helyen válaszút elé kerül, és az első döntést rögtön az elején kell meghoznia, mikor is választania kell, hogy varázsló, vagy harcos bőrébe bújva és a rájuk jellemző különleges tudással és harcmodorral felvértezve vívja meg harcát. A küldetése során minduntalan útelágazásokkal fogja magát szembe találni, és döntéseket kell majd hoznia a szívére hallgatva, hogy merre és hogyan tovább. Azért mindenkit megnyugtatok: minden út ugyanoda vezet, legfeljebb az egyik mindig könnyebb. Nos ennek a kiválasztása a ti dolgotok (illetve Michael dolga) lesz.
A küldetések három nagy epizódból állnak, melyekből kettő soha nem látott „Fantasy" világban, míg a harmadik napjaink földi világában játszódik. A pályákon mindig a kornak megfelelő fegyverei lesznek. Így az első két pályán alapvetően kardok, tőrök, csatabárd, nyilak (különleges nyílvesszőkkel), a mai világban játszódó pályán pedig a pisztoly (hangtompítós is), „shotgun", távcsöves puska, géppuska, az elmaradhatatlan rakétavető és egy energiafegyver prototípusa, mely az ő „spirituális" energiájával működik (pont úgy, mint a „Fény kardja"). Említettem az elején, hogy meglehetősen vegyes stílusú játék, aminek az az oka, hogy keveredik benne a techno-thriller, a horror, és a fantasy stílus, ráadásul a történet is a régi korok legendáira alapul, asszimilálva a mai kor technológiai fantáziáját. Alapvetően akciójáték, de a feladat nem csupán megölni mindenkit, aki él és mozog, hanem tárgyakat és a történet szempontjából fontos személyeket kell megkeresni, a tőlük kapott feladatot megoldani.
A feladatok megoldása során persze lépten-nyomon szörnyek, démonok és mindenféle harcias lény állja Michael útját, akiktől jobb minél gyorsabban megszabadulni. A legyőzött ellenségek után minden esetben energia pont a jutalma, melyből meghatározott mennyiség felhasználásával tudja a különféle képességeit növelni. Olyanokat például, mint az öngyógyítás, a sötétben látás és a sebezhetetlenég, melyek hatása sajnos elég rövid ideig tart, de minél magasabb szintű a fejlettsége, annál hatékonyabb. Persze nem minden ellenfél ellen hatékony a nyers erő, a pályák fő ellenségét többnyire csak csellel lehet legyőzni - de hogy ez mit jelent, most nem árulom el, nem lövöm le a poént :). Csak annyit megjegyzésként, hogy a legelején nem véletlenül van az a rövid kis oktatás, amit a templom főpapjától kaptok.
A játék grafikájához egy teljesen egyedi motort fejlesztett a „Metropolis Software" csapata. Bevallom meglehetősen lehangolt a bevezető mozi látványa, ellenben kellemesen csalódtam játék közben. Igaz, hogy a játék amolyan *„Tomb Raider"*-es nézetű, de a kameramozgás annyira jól eltalált, hogy soha semmit nem volt takarásban akció közben; ráadásul, ha véletlenül nem tud a karakter tovább hátrálni, vagy valami túl közel kerül hozzá, akkor a áttetszővé válik, mintha üvegből lenne. Egyszóval bámulatos. A táj, és a környező világ is annyira élethűre sikerült, hogy sokszor megálltam és csak nézelődtem, gyönyörködtem a fények játékában, a fantasy világ szépségében. A hangok és a zene szintén meglepetést okoztak. Kellemeset. Valami meghatározhatatlan stílusú, dallam nélküli zene szól végig játék közben, ami nemhogy idegesítő lenne, inkább vérpezsdítő és lelkesítő, mint azok a bizonyos afrikai harci dobok hangjai.
Összefoglalva azzal a megjegyzéssel zárom a soraim, hogy véleményem szerint még sokat fogunk hallani erről a játékról - senki ne menjen el mellette, aki ezt a stílust kedveli, mert nem tudja, mit hagy ki.

Makai Sándor









értékelő

Látvány:	6
Játszhatóság:	6
Élettartam:	7
Audio:	8
+	hosszú és izgalmas történet
-	könnyű eltévedni

6/10

BIKINI KARATE BABES

Kiadó Creative Edge Studios
Fejlesztő Creative Edge Studios
Web www.bikinikaratebabes.com

Rovatunk nem csak a japán animációs kiválóságok ismertetésével es értő kritikájával foglalkozik, de a világ minden beteges programozói agyszüleményét idevesszük, ha abban a női test, mint olyan, főszerepet kap.

A *Bikini Karate Babes* csodálatos játék a maga nemében. Előzetesen annyit árult el magáról, hogy a verekedős játékok piacán akar erőteljes nyereségi mutatókat generálni, és hogy négy teljes CD-n árulja ócska kis testét. Az előzetes screenshotokat bámulva azonnal lecsaptam rá, remegő hanggal könyörögve a főszerkesztőnek, hogy ezt nekem, és senki másnak, merthogy ez az, amit biztos nem bírok ki épp ésszel...

A program bemutatkozása soha jobbkor nem történhetett volna, ugyanis egy elvetemült, beöltözős helovén-házibuli során installálódott és lépett porondra. A viharos siker enyhe kifejezés arra a több mint egy órán keresztül tartó visításra, ipari bőgésre, viháncolásra, szédült tántorgásra, kéjes nyálcsorgatásra, és irgalmatlan fikázásra, amit a társaság enyhén (?) spicces tagjaitól kapott. A mellékelt képek alapján látható, a remekmű nem haladja meg a *Mortal Kombat* első részének színvonalát, a digitalizált csajok felbontása vetekszik a tizenhat gombos kvarcórám kijelzőjének képi minőségével, de mindenért kárpótol az elképzelhetetlenül alacsony játékszínvonal, a midi-zenék, a tré sikkantások és idétlen puffanások effektusai, az akadozó töltés, a szánalmasan bugyuta ellenfelek, a sértő röhögésre ingerlő, béna mozgású csajok, melyek többsége kifejezetten ronda. Van benne tíz önmagát teljesen lejárató maca, háromfajta szólókampány, melyekkel egyre tikosabb részletekről hull le a lepel, és marha jól lehet szórakozni egymás ellen is, persze közös billentyűzeten, szorosan egymáshoz simulva.

Ennek ellenére a játék tényleg megállja a helyét, hiszen legyen bármilyen hitvány külsőségeiben, maga a tény, hogy egyáltalán létrejött egy ilyen ötletet feldolgozó produkció, már megéri, hogy igyunk hosszan tartó sikerére egy kisfröccsöt, kannás vörösborból.

Fábián Balázs









































TRANSFER STUDENT

Kiadó: **JAST USA**
Fejlesztő: **JAST**
Web: **www.jastusa.com**

Masszív kamaszéveit taposó Hasegawánk bődült fantasztikumban fürdőző mindennapjai szolgálnak a most bemutatásra kerülő manga pornóponyva tárgyául. Ki ne vizsgálta volna be a T. Tanárnő lábait illetve – kitöltendő – -it / -ét / -át a jobbára csupán mérsékelt lelkesedést indukáló tananyag áhítatos hallgatása mellett, s ki ne nyújtott volna át sutyiban padtársának kivonatozott értékelést a T. Tanárnő főbb tartozékait illetően. Nos, a *Transfer Student* során Hasegawa kamaszkori önfelfedezéseinek válunk közvetlen részese ivé, mely folyamat nemiség tükrében értendő kondíciói páratlan izgalmakat ígérnek, valóban. Főhősünk modellezett interperszonális vonalai teret adnak minden, különböző nemek közötti kapcsolatokból elvi síkon nyílt szexualitásba átfordítható kapcsolatrendszereknek is, így a játék főbb tetőpontjaiként a főhősünk fogadott nővérkéjével, mostohaanyjával, rajztanárnőjével stb. stb való nemi érintkezését bemutató akció-jelenetek tekinthetőek. Lehet gyűlölni, ám még inkább – lehet nem érteni ezt a műfajt. Az ilyen játékokban rendszerint alapkiszerelésként mellékelt gyorsító gombra tenyerelő használó hiába is koccol bele a valószínűtlen pózban legtitkosabb bájait mutogató mangacafatba, ha nincs tisztában a kendőzetlen jelenet tulajdonképpeni „előzményeivel." Kapaszkodni tessék: hisszük vagy sem, meglehetősen egyszerű felépítésének dacára, a decens manga pornóponyva a hosszas szöveges támogatottság révén oly területekre is elmerészkedik, mint a történetmesélés, sőt jellemábrázolás. S noha a netről tíz perc alatt lerángatható Bonita Saint hibátlan, instant tükörtojás-sütésre már alapból is kvalifikált alfele mindenféle szöveges támogatottság nélkül, a fogyasztható, tabukat tárgyaló s abban a kis időben rendszerint meg is csúfoló sztoriban éppugy el lehet merülni. Már ha szívesen merülsz.

Gyalog Zoltán

A képeket szerkesztőségünk cenzúrázta, az eredeti játékokban természetesen explicit szexualitás vehető fókusz alá.

ZELENHGORM: THE LAND OF THE BLUE MOON
EPISODE I - THE GREAT SHIP

Kiadó: **Centurion Soft**
Fejlesztő: **Moloto Productions**
Eredet: **Svédország**
Konfig: **PII 350, 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **www.zelenhgorm.com**

Arrikk Vaheirr fiatalember élete egy derűs reggelen viszontagságos fordulatot vesz. Szeretett falvának lakosai ujjal mutogatnak rá, az utcán nagy ívben elkerülik. Házát obszcén rajzokkal dekorálják ki, a hatóság fertőzöttnek nyilvánítja és körözi. Arrikk némileg tanácstalan a helyzetet illetően, de sejti, hogy köze lehet az önálló életre kelt világítótoronyhoz és ahhoz az óriási hajóhoz, ami éjjel a kertjének tengerparti szegletén kötött ki, legénység nélkül. Arrikk körülményeit tovább nehezíti, hogy köztudottan balkezes, ami a helyi törvények alapján szigorúan büntetendő.
Három évet felölelő munkája során a malmöi illetőségű Moloto csapat igazán szokatlant alkotott. Kalandjátékot, melynek összes szereplőjét élő színészek alakítják. Némelyikük profi, ismertebb személy, sokuk viszont meglehetősen amatőr színjátszó. Talán a fejlesztők baráti köréből kerültek ki. A szereplők jellegzetes svéd akcentussal beszélik az eladási szempontok miatt szinte kötelező angol nyelvet, ami inkább bájos, mint zavaró. Arrikk hangját - főleg a játék elején - teljes fásultság, egykedvűség jellemzi. Ez végtére is betudható az északiak nyugodt temperamentumának. A színészek alakítását kék háttér előtt vették fel, majd virtuális környezetbe illesztették. A hús-vér emberek köré egy középkori állapotban leledző falvat teremtettek, jellegzetesen skandináv vonásokkal, némi fantasy látvánnyal vegyítve.

Apró, kétszintes faházak, gondosan ápolt kertek, gyümölcsfák, pezsgő élettel teli utcák lehelnek életet a térségbe. A falu óbégató részegese folyamatosan kalodába zárva a főtéren átkozza a vizet, dicsőíti a sört. A piacon vásári komédiás kínálja az értékes információt, melynek ára egy gyöngyszem és a feladott rejtvény megfejtése. A faluban egyébként az igazgyöngy a hivatalos fizetőeszköz; ha fogytán lennénk belőle, bármelyik tengerparti mólónál alámerülhetünk újabbakért. Ajánlatos minden próbálkozás előtt állást menteni, mert a heves kagylónyitogatás közben gyorsan fogy az oxigén...
A mentési lehetőség eleganciája amúgy külön szót érdemel. Tíz férőhelyre menthetünk bármikor állást, húsz karakter terjedelemben nevezve el azt. A művelettel szempillantás alatt végez a program, ezért gyakori alkalmazása sem akasztja meg a játék dinamikáját.
A hátterek megvalósítása mindenhol kitűnő, helyenként fotorealisztikus, ami nagyszerűen segíti az interaktív film érzetét.
Az irányítás Arrikk szemszögéből zajlik, FPS szerűen. Az egér segítségével 360°-ban szabadon nézelődhetünk, haladási irányunk viszont korlátozott. Egy csúnya kis háromszög erőtlen felvillanása jelzi, ha valamerre továbbmehetünk. A helyszínek közt animáció vezet át, akár a *Myst*-ben. Ha valahova el akarunk jutni, értelemszerűen végig kell nézni az odavezető utat, időnként kattintva egyet a megfelelő irányba. Sokadik alkalomra ez már felettébb unalmas, hatszor meggondolja az ember, hogy visszamenjen-e a térkép másik végébe, csakhogy újra körülnézzen, hátha elkerülte a figyelmét egy felvehető tárgy, melyet a kurzor körré válása hivatott jelezni. Korlátlan mennyiségű dolgot cipelhetünk egyszerre magunkkal. Még a reszelő, tálka, daráló, disznóhús, körte, vödör, hordó sör és létra együttes hurcolása sem okoz különösebb nehézséget főhősünknek. Némi bosszankodásra adhat okot, hogy a nálunk lévő rengeteg holmi nagy részét fel sem használjuk a történet során. Pontosabban az első rész első fejezetének végéig. A *Zelenhgorm* tudniillik trilógiának készül (A második rész címe *The Voice of Water*, a harmadiké *The Dark Below* lesz). A Moloto igazgatója, Michi Lantz előzetes ígéretei alapján a részek egymásba fűzhetők lesznek, a korábban begyűjtött tárgyak pedig később is felhasználhatóak. Addig viszont marad a várakozás, és egy meglehetősen rövid, félbemaradt történet.
A *Zelenhgorm* tipikusan olyan program, amitől a játékosok nagy része gúnyos mosollyal fordul el. Elismerem, helyenként valóban tákolmánynak tűnik az egész. De sok munka fekszik benne, egy modern svéd eposz van születőben, érdemes lesz odafigyelni rá a jövőben. Misztikus, fantáziadús cselekménye ráadásul olyan érzékeny problémákat is érint, mint a diszkrimináció és az előítéletek okozta sérelmek. Kétségeim vannak ugyan a program széles körben való sikerét illetően, de megrögzött kalandjátékosok és a perifériára szorult játékok kedvelői mindenesetre nagy örömüket lelik majd benne. Nem beszélve azokról az elvetemültekről, akik velem együtt bal kezükben tartják a tollat.

Korányi Teodor


Arrikk wc-jének fala. ↗


Itt a piros, hol a piros!? Profi az elkövető, csak tippelni tudtam. Persze rosszul. ↗


Némi csintalanság szükséges, ha fel akarunk jutni a hajóra. ↗


Egy profi színész. Ráadásul csak neki nincs svéd akcentusa. ↗


A vásári komédiás. Kissé bizarr, ám jó fej. Ha rejtvényeit megfejted, hasznos tanácsokkal lát el. ↗

értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	5
Élettartam:	7
Audio:	5
+	interaktív mozi
-	... nem eléggé

7/10

RING II

Kiadó: **Arxel Tribe**

Fejlesztő: **Arxel Tribe**

Eredet: **Franciaország**

Konfig: **PII 300, 64MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **ring2.arxeltribe.com**

1998-ban, egy verőfényes délutánon került elő a semmiből a *Ring* egy rendkívül impozáns videóanyaga. Enyhén szürreális megközelítésben láttam egy kék humanoidot, amint beszáll a csak rá váró űrhajó pilótafülkéjébe. Nem mondom, furcsa képi világgal rendelkezett, de rám nagy hatást gyakorolt. Akkor már tudtam, hogy ezzel a programmal egyszer még találkoznom kell. Kivételesen igazam lett, habár nem olyan keretek között, ahogyan azt eredetileg elképzeltem - a folytatást tarthatom féltő kezeim között, s írhatok róla kritikát. Előre szólok, hogy most próbálok elfogult lenni, próbálok úgy viszonyulni ehhez a játékhoz, ahogyan egy olyan ember tenné, aki saját elhatározásából jutott hozzá a műremekhez, és azt hiszem, másként nem is tudnék. Belülről fakad.

A zene, amely a germán mitológián alapszik. Azon a felejthetetlen történeten, amely a Nibelungok kincséről, a hős Siegfriedről és a szépséges Brünhildáról szól (tessék szíves lenni elfelejteni a duci nénikkel átszőtt sztereotípiákat). És persze az elátkozott kincs okozta bonyodalmakról, elválásról és feledésről. A zene, amelyet nem lehet figyelmen kívül hagyni; a zene, amely korokon át sző új meg új gondolatokat, nyújt ihletet más művészeknek. Tulajdonképpen most is erről van szó. A *Gyűrű*, eredetileg irodalmi műalkotás, majd Richard Wagner varázslatos dallamai, utóbb egy számítógépre íródott játékprogram; újvonalas, művészi világszemlélet alapján. Azt hiszem, ideje megemlítenem az űrembert, úgy hívják: Philippe Druillet. A *Ring* az ő víziója. Az álom, amelybe meginvitál minden szíves érdeklődőt. Kísérjük hát el őt!



Senki ne számítson arra, hogy a mítosz történéseit látja viszont a képernyőn, nem erről van itt szó. A fonal kezdetén egy fiatal, szolgáló fiú (Siegfried, aki az első epizód Siegmundjának gyermeke) szabadulását és sorsának későbbi alakulását kísérhetjük nyomon, ahogy egyre többet tud meg magáról és a körötte létező világról. Ez egy hamisítatlan mese, olyan mese, amelyből alapvető dolgokat tanul az ember. Olyan mese, mint amilyen Ende *Végtelen Története*, olyan művészi alkotás, amely nem szól másról, mint a csodáról, az élet csodájáról. Ne várjunk túl sokat tőle, de ne is higgyük, hogy cseppnyi kevés az, amit ad.



A grafikai megvalósítás kiemelt szerepet kap a műben. S bár valóban a játék hangulatának egyik alapköve, a laikus, az, aki nem képes lelkesedni az egyszerű szépségért, giccsnek fogja tartani. Méghozzá pixelesen ocsmány giccsnek, lévén a felbontást állítani nem lehet. Nem is baj. A program így kicsit olyan hatást kelt, mint amilyet évekkel ezelőtt hihetetlenül szépnek tartott mindenki, a mostani közönség viszont pixelesnek, a kor technikai követelményeit figyelmen kívül hagyó darabnak láthatja. Jobbára már az első jelenetnél kikapcsolásra ítéltetett, amikor is tűz üt ki a kovácsműhelyben, és egy idő után bizony már semmit sem látni, ha nem tudjuk eloltani. Aligha kezdi újra a programot egy átlagfelhasználó. Az irányítás is ehhez mérten korlátozott lehetőségekkel kecsegtet: alapvetően a háromdimenziós helyszíneken szaladgálunk, s keresünk, használunk bizonyos tárgyakat a legmegfelelőbb helyen. Hangok terén felesleges vizsgálódnunk, mivel a *Ring II* éppúgy Wagner zeneművét alkalmazza, mint elődje, ilyformán tökéletes. Egy extra érdekesség, csak nekünk: a karmester személye Solti György.

A játék során előforduló karakterek mind-mind egyéniségek, és éppen úgy viselkednek, ahogy az eme ténynek megfelel. A törpe állandóan parancsokat osztogat, és sopánkodik, amikor valami nem úgy történik, ahogyan ő gondolja. Sieglinde anyai jó tanácsokkal és bölcsességgel segíti fiát. Emellett találkozhatunk egyéb, használati tárgyként / ellenségként kezelendő teremtményekkel, akik ugyanúgy szépen lekódolt cselekvésmodullal rendelkeznek. Példa a díszes bika, akit a virággal eredményesen lehet csalogatni.

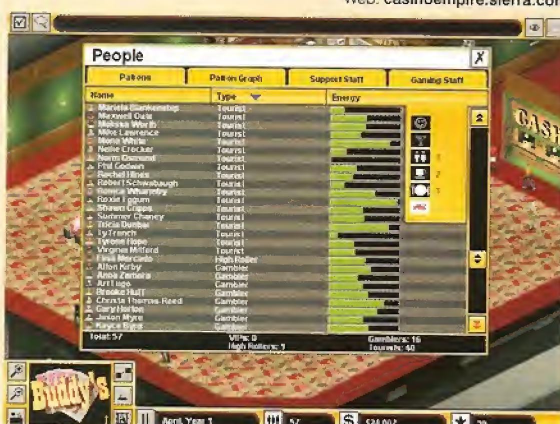
A *Ring II* elődjéhez hasonlóan nem számíthat kiemelkedő sikerre, mivel rétegjáték. Számomra pont ezért tetszik, másnak pont ezért nem alternatíva, ízlése válogatja. Egy biztos, aki a látvány alapján (a zenét nem hangsúlyozom, mert azért azt külön is beszerezheti mindenki) kedvet érez hozzá, bátran vágjon bele, nem fog csalódni. Végső soron, ez egy egyszerű kalandjáték, helyszínenként egy fő logikai feladattal, néha még az ügyességünk is számít benne – persze annyira nem, hogy emiatt unjuk meg. Egyetlen dologgal vagyok adós: nem adtam rá összesített értékelést. Ez nagyon nagy mértékben személytől függő, hangulati tényező, és én nem kockáztatom meg, hogy olyanokat is beleugrasszak, akik pár perc után leteszik, mondván: nem erre számítottak. Alaposan meg kell fontolni, esetleg kipróbálni, mielőtt döntést hozunk. De ha ezt a döntést meghoztuk, később sem bánjuk meg.

Csák Gergely

HOYLE CASINO EMPIRE

Kiadó: **Sierra Studios / Vivendi Universal**
Fejlesztő: **Sierra Studios**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **P300, 64MB RAM**
Formátum: **PC**
Web: **casinoempire.sierra.com**





A gazdasági szimulátorok terén úgy látszik már nem sok újat tudnak felmutatni a játékkiadók, ezért a pénzkeresés újabb területeit kezdik felfedezni - így az ipar és a kereskedelem után, a második legnépszerűbb területen, a turizmusban és a szórakoztató iparban kalandoznak. A Sierra kiadásában megjelent *„Casino Empire"*, mint azt már sejthetitek, szintén egy „Tycoon" azaz gazdasági szimulátor program, ami az egyik legnagyobb pénzforgalmat bonyolító terület, a szerencsejátékok világában bonyolódik. Mint az a nevében is benne van, a játék célja egy kaszinó-birodalom felépítése és működtetése, természetesen a minél nagyobb vagyon megszerzése okán.

A játék egy oktató pályával kezdődik (ki is lehet hagyni), amelyen meglehetősen gyorsan bele lehet jönni a játék irányításába, annyira egyszerű és egyértelmű minden. Alapvetően két játékmódban lehet játszani, az egyik a kaszinóhálózat felépítése, a másik pedig az úgynevezett „Sandbox" mód, vagyis a szabad játék. A kaszinó-birodalom építése során először egy szálloda földszintjén kaptok két termet, amiben játékgépeket, nyerő-automatákat és néhány egyszerűbb játékasztalt, például kockadobót és „Black Jack"-et lehet felállítani. A vendégek elkezdenek szállingózni, a pénz gyűlik lassan a kasszában: de hogy a forgalom és a látogatók száma növekedjen, oda kell csalogatni és bent is kell tartani minél több vendéget. Ehhez a szállodára reklámokat, villogó színes fényeket kell kitenni, a kaszinóban pedig nyitni kell legalább egy pénzváltót, egy büfét ahol a vendégek ehetnek és ihatnak, helységet ahol a „folyó" ügyeiket intézhetik; na és persze kell biztonsági szolgálat is, hogy a randalírozókat legyen, aki kitessékeli. Lehet még nyitni „Bingo" termet, a szállodában lehet vásárolni néhány (max. 200 főnek) szobát - hogy minél közelebb legyen a szórakozóhely a turistáknak, - és hogy hangulatosabb legyen a környezet, néhány dekorációt – virágok, mini szökőkutak, szobrok - el lehet helyezni a játéktermekben. Mondanom sem kell, hogy minden berendezés pénzbe kerül és az alkalmazottak sem ingyen dolgoznak. A kaszinó magasabb szintre emeléséhez – modernebb és bonyolultabb gépek, nagyobb nyereményt adó játékasztalok – minden esetben el kell érni egy adott vendégforgalmat, és a kasszában meghatározott összegnek kell lenni. Az első „küldetésben" csupán a 25 ezer dolláros vagyont kell összeszedni, és a második szintre kell a kaszinót emelni. Tulajdonképpen ez az oktató pálya, hiszen itt még nincs konkurencia, és semmi nehezítő körülmény.



A következő menetekben a feladat egyre nehezedik, hiszen nem csak a felhalmozandó összeg magasabb, a kaszinónak is egyre magasabb szintűnek kell lennie. A szükséges pénz összegyűjtése végül is nem olyan nagy feladat; a kaszinó szintjének emeléséhez szükséges vendéglétszám elérése inkább. A városban ugyanis nem a tiéd az egyetlen kaszinó és el kell csábítani a konkurencia elől a vendégeket ahhoz, hogy nálad kellő számban legyenek. Ehhez lehet kémkedni, szabotőröket átküldeni az ellenfelekhez - de nyugodt lehetsz, a konkurencia kémei és szabotőrei is meg fognak jelenni nálad. Az adott pályán megszabott feltételek teljesítése után lehet folytatni a játékot, - bár kihívás nélkül nem sok értelmét láttam – vagy kilépni a főképernyőre, ahol megjelenik a következő kaszinó, amivel szerencsét lehet próbálni. A játékban a negyedik szint elérésekor – csak négy szint van – már összesen tizenkét különböző játékasztalt illetve pénznyerő gépet, tizenhat különböző célt szolgáló egyéb helyiséget, így például pénzváltót, bárt, éttermet, ajándékboltot, büfét, „Keno" szobát lehet üzemeltetni. Az összes kiegészítő terem közül a legérdekesebb a két fajta kártyaszoba, ahol ti magatok is leülhettek egy-egy kártyapartira. A kaszinóhoz tartozó szállodában szintenként meghatározott számú szobát és luxuslakosztályt lehet fenntartani, a szobákba pedig a vendégek odacsábításához szintenként különböző plusz szolgáltatásokat, így például a kenózást, a videojátékokat, vagy az Internet elérést lehet bevezetni.
A játék kezelése és irányítása annyira egyszerű és egyértelmű, hogy inkább nem is pazarlom rá a helyet. A hangokról és a grafikáról csak annyit jegyzek meg, hogy vessetek egy pillantást a gépigényre, és máris sejthetitek, milyen lehet.

Makai Sándor

értékelő

Látvány:	3
Játszhatóság:	5
Élettartam:	2
Audio:	3
+	nagyon egyszerű kezelés
-	unalmas

3/10

HOYLE PUZZLE GAMES

Kiadó: **Sierra Studios / Vivendi Universal**

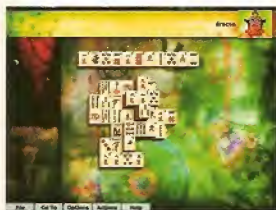
Fejlesztő: **Sierra Studios**

Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig: **P133, 16MB RAM**

Formátum: **PC, Mac, Handheld**

Web: **hoyle.sierra.com/puzzlegames.html**





A deli tesztész jó párszor találkozott már *Hoyle* gyűjtemények elemeiként különböző kártyajátékok digitális formáival. Minden fejlődik, így ők sem maradhattak csak a kaptafánál. A gyűjtemény évről évre terebélyesebb és sokrétűbb lett, ezzel remélve a minél nagyobb bevé... akarom mondani a minél több elégedett játékost. Lehetőségeink széles tárháza többnyire tematikus körökre osztva várja az átlagfelhasználót. Mégis, talán a legütőképesebb aduász, a - nagy levegő - *The Incredible Machine*, annyira különbözik a gyűjtemény többi tagjától. A játékról már volt szó a **KByte** hasábjain, most éppenséggel egyik újabb, s ezzel együtt már kevésbé hangulatos, kevésbé gondolkodtató változatát kapjuk kézhez. Persze ez valamilyen fokon természetes tendencia, sajnos.

Ne ragadjunk azonban le itt, természetesen találhatunk kártyajátékokat is, ahogyan az elvárható. Érdekes momentum, hogy pont pasziánsz nincsen köztük, még érdekesebb, hogy a fekete macska viszont igen! (Az izgalmak fokozódnak...) Minthogy mindennek megvan az oka, a kulcs itt az oly népszerű netes játékmódozat. Külön csoportot alkotnak a szójátékok; a jó öreg „táblás játék", az akasztófa; anagramma-játék; keresztrejtvény.

A két legnagyobb kört hagytam a végére. Egyikük kínai dominókockák segítségével próbálja szórakoztatni a nagyérdeműt. A „*Shanghai*" szabályaira épülő logikai játékokról van szó; párokat kell keresni, alapvetően a megkötésekben és az alaprajzban különböznek. Az utolsó, és egyben legnagyobb kör jelenti a „maradékot", lévén semmilyen hasonlóságot nem tudtam felfedezni köztük. Van egy falbontó játék, a stílus minden kötelező elemével, négy érával, ésatöbbi. Van egy *Puzzle Bobble* szerű, színes labdákat felvonultató játék, ahol a cél természetesen az összes labda eltüntetése. Van két labirintus-játék: egyikük bogaras, másikuk kréta-szigeti túrára csalogatja a felhasználót. Mindkettőt elrontották azzal, hogy idővé megy, így egészen más a hangulat, egészen más a cél. Maradt egy szem táblás űrjátékunk, ahol a különböző műholdakat és egyebeket kell a szabályok szerint elhelyeznünk, figyelembe véve a csillagok színeit. Ennyi az egész, kérem.

Most pedig nekem értékelni kellene ezt a csomagot. Alapvetően az volt a benyomásom, hogy a *Hoyle-gyűjtemény* összes elemével már réges-régen találkozhattunk, ott csücsülnek a számítógépünk rejtett zugaiban, és - ha nem is pontosan ebben a formában, de ingyenesek. Probléma még az is, hogy az egész program amolyan összedobált hatást kelt, nincsen igazán egységes látványterv, csak a bal alsó sarokban lévő, mellesleg igen ronda menüsor biztosítja az állandóság érzését. Gyakorlatilag pedig ezek a játékok egytől egyig jelest érdemelnének abból, amit manapság a legtöbben poligon-hegyekben mérnek: a játékélményből. Hogy miért kapott mégis annyit, amennyit? Sok-sok éve nem fejlesztettek rajtuk semmit. Megismétlem: semmit. Az egész ugyanúgy néz ki, vagy még rosszabbul, mint kb. fél évtizede. Ódivatú fércmunka.

Csák Gergely

értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	6
Audio:	2
+	egy nagyszerű gyűjtemény
-	újdonságok nélkül

4/10

REEL DEAL SLOTS II

Kiadó: **Phantom EFX**

Fejlesztő: **Phantom EFX**

Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig: **P300, 64MB RAM**

Formátum: **PC**

Web: **www.phantomefx.com**





Széles rétegek szerencsejáték-szomját elégíthetné ki a program, mivel ha jól számoltam összesen negyvenöt különbözőféle pénzbedobós-, ezenfelül egynéhány bonusz játékgép szimulációját tartalmazza. A feltételes mód nem véletlen, hiszen nehezen tudom elképzelni azt, hogy akárkinek is virtuális pénz- és / vagy tárgynyereményekben merülnének ki az igényei. Ha valamilyen oknál fogva mégiscsak ráfanyalodunk, játékfajtánként elkülönítve csemegézhetünk a legenyhébb kifejezéssel élve is túldíszítettnél is túldíszítettebb - mondjuk ki: giccses - gépek közt, de hát nincs mit csodálkozni ezen: a szerencsejáték-artwork már csak ilyen. Minden képzeletet felülmúló példa erre a Carnival fantázianevű játék, érdemes már az elején megnézni, hisz ennél elvetemültebbel nem nagyon fogunk találkozni. Örömmel vettem tudomásul, hogy a számos „cseresznyés" gép mellé ötféle pókert, és pár érdekesebb kiegészítő játékot - mint például bingót - is leprogramoztak a fejlesztők. Véleményem szerint ezek a kis kirívó szigetek lehetnek majd a program leginkább közkedvelt részei.

A grafika viszonylag jó, ha az értékelhetetlen, ennél fogva teljes mértékben felesleges bevezető animációt, illetve a játék többi részéhez viszonyítva összetákoltnak tűnő főképernyőt nem számítjuk. Általánosságban elmondható, hogy a nyereménytáblák kifejezetten szépek, és a gépek előlapjai kellően kidolgozottak - ezen a téren tehát meglehetősen jól teljesít a program. A főképernyő bal felső sarkában lehet megtalálni az opciókat, amelyek közül említést kizárólag a kívánt játékfajta legegyszerűbb módon történő kiválasztására hivatott Games, illetve az elért eredményeinket mindennemű statisztikák alakjában megjelenítő Stats menüpontok érdemelnek. Ez utóbbi segítségével tudhatjuk meg többek közt a már lejátszott játékaink számát, az összes feltett tétünket, a játékonként átlagban feltett tétünket, illetve a játék mellett elütött időt is. A tétek játéktípusonként átlagban 3 és 5 coin közt vannak limitálva, az alacsony korlát értelemszerű velejárója viszont, hogy a nyeremények sem szökhetnek fel a csillagos égig. Eredményességünktől függően VIP pontok gyűjtésére nyílik lehetőség, amely pontokat a Prize Vault menüpont alatt lehet „elkölteni". Valószínűleg hamar a süllyesztők legmélyén fog kikötni az *RDS II*, már csak azért is, mert a tapasztalat azt mutatja, hogy a nyerési algoritmus nem minden esetben korrekt a játékossal szemben. A folyamatos stagnálás, vagy vesztésre állás egy középszerű kivitelezéssel bíró játék esetében csak az uninstall parancsikonra hívja fel a figyelmet.

Domján László

értékelő

Látvány:	4
Játszhatóság:	5
Élettartam:	4
Audio:	2
+	kocsma helyett otthon vagyunk
-	pénz kéne', nem bögre

3/10

FIFA FOOTBALL 2003

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Electronic Arts**
Eredet: **Kanada**
Konfig: **P350, 64MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PlayStation 2, PC, Xbox, GC, PS, GBA**
Web: **www.fifa2003.com**







Hé haver, dobj meg egy sörrel! ↗

Az átlag tesztész napja úgy indult, mint bárki másé: langyos kávéval és sötét fellegekkel az ablakban. Aztán bekapcsolta a monitort, amin apró pici emberkék kezdték meg bámulatba ejtő produkciójukat egy labdának látszó... labdával. Elnyomom, unalmas, más, mint a múltkor, de nem fogom végignézni, ahogyan a számomra örökké ellenszenves Davids produkálja az arcát (Giggs és Carlos még tűrhető). Bocs.

A játék főmenüje egyszerűbb, letisztultabb képet mutat, mint például az azonos évjáratú NHL; ez többek között a *FIFA* sorozat és az *EASO* totális összeforrasztásának egyéves „lemaradásával" magyarázható (multiplayer lehetőség persze most is van, csak nem annyira direkt módon, ahogyan azt jövőre megvalósítani szándékoznak). Lehetőségeink nagyjából és egészében a megszokottak, a csapatok nagy száma és részletes statisztikái is ugyanúgy megtalálhatóak, mint eleddig.

Mindig híres voltam türelmetlenségemről, ezért pár másodpercen belül a pályán találtam magamat, ami jelen esetben nem volt nyerő ötlet. A látvány még mindig – vagy már megint? – lehengerlő, az EA Sports ismét bizonyította, hogy értenek a szakmához. Kezdjük mindjárt a stadionokkal, amik természetesen változatosak, egyediek. A közönség, számomra különösen meglepő módon szinte megszólal. Bár láthatóan ugyanazt az alapelvet alkalmazza, mint az *NHL*, ebbe a játékba érezhetően több munkát fektettek (ez egyébként a játék egészére is vonatkozik). Tudom, ez a vesszőparipám, de az összkép tökéletes; talán azért, mert távolabb ülnek a mutatott játéktértől - a nézősereg ily fokú megvalósításától többet nem is várhatunk el. A játékosok kidolgozottsága, ha lehet, még jobb, még szebb. A híresebb sztárok fizimiskái is hasonlítanak, néha egyenesen jobbak, mint valódi társaik. Hihetetlen, de eddig még nem találkoztam olyan focistával, amelyik sablonos arcvonásokkal rendelkezzen, de ez lehet, hogy részemről csak érzéki csalódás. Mindenesetre a játék hevében észre sem vesszük, mennyire élethű próbál lenni a program. Élethű. És most már végre nem elsősorban külsőségekben, hanem mesterséges intelligencia szintjén is. Mind az ellenfél, mind saját csapattársaink „esze" reálisabb lett, nem kis mértékben. Ezt először a sokat emlegetett kapusokon lehet lemérni, elvégre nekik rúgunk gólt, és velük kell kivédeni az ellenfél támadásait. Érdekes dolgot mondok: a hálóőrök egyáltalán nem okosabbak, sokkal inkább valódiak. Végre meg lehet azt tenni, hogy néha egy-egy messziről ellőtt labda beakadjon, ne húzza le kötelezően a kapus, valami orbitálisan esetlen mozdulattal. A goalkeeper igenis hibázik, rosszul fut ki a támadóra, árnyékra vetődik. Ugyanakkor, különbséget lehet tenni kapus és kapus között, éppúgy, mint a játékosok között is. Utóbbiakról szólva, említést kell tennem arról, hogy végre képesek még önállóbban cselekedni, követik a támadást, maguktól is megpróbálják szerelni az ellenfelet. Figyelik az alapvonalat is, nem engedik kifutni a labdát. Elsőre kicsit nehezebb az AI-val együttműködni / kitolni, de amint egyre többet játszunk a programmal, úgy tapasztaljuk ki a lehetséges módszereket. Érdekesség még, hogy a gép csapatszinten is meglepően jól taktikázik, cserélget, letámad ésatöbbi. Azért akadnak furcsaságok - mint például az, hogy amikor egy bizonyos irányba szeretném egy mérsékelten szorult helyzetből kivágni a labdát, kedvenc védőjátékosom a közönség soraiba bikázza a lasztit, és összehoz egy szögletet.

Rögtön ebből levezethető egy irányítási probléma, nevezetesen az, hogy passzolás esetén természetesen nyomnunk kell egy viszonylagos irányt is, a lövés viszont néhány esetben pont az ellenkező égtáj felé sikerül. Ugyanide vonatkozik önmagunk szöktetése is, amely rendszeresen túl hosszú lesz a számunkra. Hogy pozitívumot is említsek, a játék sokkal könnyebben kezelhető, mint eddigi társai; hamarabb beletanul az átlagfelhasználó. A kezelést talán csak az hátráltatja, hogy túl sok gombot kellene felügyelnünk (jómagam gyakorlatilag cirka hármat használtam a kurzorokon kívül), pár interakciót jobban összevonhattak volna. Megjegyzendő tény, hogy a becsúszás nélküli szerelés bevett metódus, de aki agresszívan szeret játszani, az még mindig kaphat piros lapot. A bíró sporttárs viszont mintha elnézőbb lenne a becsúszásos szereléseknél. Csak a nagyon durva megmozdulásokat díjazza negatív skálán.

Összességében egy kellemes, korrekt programot ismerhettünk meg; végre elmondhatjuk, hogy nemcsak a szokásos ráncfelvarrást végezték el, hanem tényleges, tartalmi változások, előrelépések történtek. Hanghatások és zene terén per pillanat semmi kiemelkedőt nem találtam, a kommentátor mondja a szokott sódert, az aláfestő zenék sztárdídzsések', a játékosok is be-beszólnak. A *FIFA 2003* – konkurencia hiányában, - ismét a legjobb PC-s futballjáték lett. Még korántsem tökéletes, de ha belegondolunk, soha, semmi nem lehet az: mindig van mit fejleszteni, szebbé, jobbá tenni. Én szeretem a focit. Persze elsősorban a grundon, friss levegőn. De itt is.

Csák Gergely

értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	8
Élettartam:	7
Audio:	6
+	méltó régi, nagy híréhez
-	apróságok

8/10

LINKS 2003

Kiadó: **Microsoft Game Studios**

Fejlesztő: **Microsoft Game Studios**

Eredet: **Egyesült Államok**

Konfig: **P400, 64MB RAM, 3D 16MB**

Formátum: **PC**

Web: **www.microsoft.com/games/links2003**





A kisebb-nagyobb átmérőjű s anyagi összetételű golyók jelenlétét megkövetelő játékok informatikai implementációi nem nyughatnak. S bár a flipper mégiscsak flipperasztalon, a biliárd mégiscsak dákóval és sörrel az igazi, a játékosok tetemesebb része szívesen kerget szimulált golyókat akár monitoron is. A jelenség oka a golyó – mint objektum – misztériumában keresendő. Az egyetlen test, melynek minden egyes felületi pontja azonos távolságra esik önnön centrumától – így bizonyos ráhatások révén mutatott viselkedése egyszerre vélelmezhető, s egyszerre meglepetésszerű. A golyó mágiája ez, semmi kétség. Mágia, mely többek között a világ legnépszerűbb sportágainak szolgál abszolút mozgatórugójául – minő mázli, hogy a golyó bárhol, bármikor kész golyóként viselkedni. Vannak persze golyók, kiknek sanyarúbb sors jutott osztályrészükül: őket mindenféle ütőkkel csépelik a világ mindenféle táján, ám e cselekvés célja mindig s mindenhol változatlan: ez pedig – üstdobok be – a játék. Játék a golyómágiával, annak szeszélyeivel s tulajdonságaival, mondhatnók. Szögezzük le: semmi, de semmi közöm nem volt a golfhoz. Annyit azonban tudtam a Szentséges Játékról, hogy golyókat kell lyukakba ütni ütőkkel – remek dolognak hangzik. Már azt is tudom, hogyha fagyi, akkor meggyes Corpo di Bacco, ha golf szimulátor, akkor *Links*. 2003.

A BŐSÉG (Z)AVARA

Méltóan a *Links* sorozat patinás ázsiójához, a 2003-as évad „elütésére" hivatott golfcucc már oly fokú bőségről tesz tanúbizonyságot kínálat mezején, mely láttán az érintetlen, mit sem sejtő laikus is hajlandó „hah!"-zni egyet. A három, egyenként tizenegy tornát tartalmazó szezon hozzáférhetőségében még korántsem merül ki a legfrissebb *Links* kínálata – az új motor éves szavatosságát a gazdag alapfelszereltségen túl értendő bővíthető tartalom, rendkívül komoly többjátékos támogatottság, – LAN, modem, Internet ;) – sőt kedvünk szerint módosítható szabályok garantálják. Nyitás gyanánt játékosunk megalkotása vár ránk, mely procedúra alatt s közben a gép egész hihető kis golffelszerelést szavaz meg nekünk – értsd: az alapvető típusú ütők s a többször mosható golfsatyesz egyaránt ránk találnak. Szerencsés módon minden menüpont mellé dukál a tooltip, így menüszemle helyett áttekintjük a labdakezelés alapjait.





A LABDAKEZELÉS ALAPJAI

A képernyő praktikusan 1280x960 részre osztható, ám ettől eltekintünk. Célszerűbb lesz a játékvilág / pályatérkép felosztást alkalmaznunk, mely révén már megsejthetjük a *Links* működésének alapelemeit. Voltaképpen két dolog számít igazán: a célzás – aim – , illetve a golyó lyuktól való távolsága. Lévén szó számítógépes játékról, a kisebb kompromisszumok elkerülhetetlenek – mely a *Links* sorozat során az ún. aim markerek képében jelentkeznek. Említett zászlók pozicionálásával deklarálandó a golyó óhajtott útiránya. Innentől fogva ugyebár kompromisszum az egész, lévén real-life azért még Nick Faldoval is megeshet tízévente egyszer, hogy óhajtott útirány helyett tömény salakot üt. A mezítelen kompromisszumoknak ezennel vége is – lévén az üdvözítőnek vélt irányzék belövése után már minden rajtunk múlik. A golyó lyuktól való távolsága esszenciális – annak ismeretében célszerű kiválasztanunk a használni kívánt ütőt, az emberélet kioltására is alkalmas Driver típusjelű szakszerkezetektől át egészen a Putterig, mely kisebb távolságok esetén lehet jó kézbevétel – gurító-ütő. A játék egyébként minden ütés előtt kezünkbe adja az általa legmegfelelőbbnek vélt célszerszámot, ám felülbírálni döntéseit – illetve száműzetni ezen opciót – egyaránt jogunkban áll. A *Links* sorozat eddigi ütés-szisztémái – melyeket belátásunk szerint rendelünk játékosainkhoz – új metódussal, a Real Time Swing-el gazdagodtak. Ennek elsajátítása s megértése egyszerű – valójában az egér mozgatásával szimuláljuk az ütő mozgását. A korábbi *Links* verziók eddigi megoldásai hiánytalanul, finomhangolt formában kerülnek bemutatásra. Hú, a hely elfogyott, s még el sem ütöttük a labdát. Egy tipp a végére: játék közben tessék a képernyő aljára vonszolni a pointert. !TUKK!

Gyalog Zoltán

értékelő

Látvány:	8
Játszhatóság:	9
Élettartam:	8
Audio:	9
+	remek tájmodell
-	statikus vízmodell

8/10

THE SIMS UNLEASHED

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Electronic Arts Maxis Studios**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **P200, 32MB RAM, 3D 2MB**
Formátum: **PC**
Web: **thesims.ea.com/us/about/unleashed**





Hosszú idő és néhány kitérő után kis családunk ismét visszatért szűkebb lakóhelyére, de immáron az új beszélgetési és ismerkedési tudásukkal, és a lehetőséggel, hogy szorgos mindennapjaikat már nem csak a szűk családi körben éljék. Ebben a legújabb kiegészítőben is, mint azt már megszokhattátok az eddigiekből, megjelent egy teljesen új lehetőség - mégpedig az, hogy a kedvenc családotoknak lehetnek háziállataik. Pontosabban örökbe tudnak fogadni kutyákat, macskákat, és vásárolni tudnak papagájokat, teknősöket, iguanákat. A kutyákat és a macskákat a közelben lévő város (Old Town) egyik negyedében lévő állat adoptáló központban tudják családtaggá fogadni (itt lehet megvásárolni a többi állatot is) némi dollárok kifizetése, és az ígéret letétele után, hogy családtagként fogják kezelni őket. A családtag itt szó szerint értendő, hiszen az örökbefogadott állatkák képe még az alsó vezérlőpulton is megjelenik, és szinte pontosan úgy lehet őket is irányítani, ill. figyelemmel kísérni szükségleteik alakulását, ahogy azt a család „ember" tagjainál. Az új családtagokkal hazaérkezve első dolga legyen mindenkinek, hogy beszerezze a megfelelő hálóhelyet, és az etető felszerelést részükre (a papagájnak természetesen kalitkát), mivel ők is megéheznek, és enni csak a megfelelő edényből hajlandók, ill. energiával feltöltődni csak egy jó vackon tudnak. Persze nekik is lesznek higiéniás igényeik, és társaságra is vágynak, így időnként vissza kell őket vinni az állatközpontba egy kis tisztálkodásra, és játszani kell velük, hogy ne érezzék magukat egyedül. A rendesen gondozott új családtagot egy idő után el lehet kezdeni tanítgatni különféle dolgokra – például, hogy a kutyus ne mindig az asztal alá végezze a dolgát, amit nem lehet onnan feltakarítani. Kiruccanni persze nem csak az állatközpontba lehet.
A telefonon rendelt kocsi (mindig egy busz jön) megérkezése után, megjelenik a város térképe, ahol pontosan hét városrészbe van módunk ellátogatni. Az első volt tehát az állatközpont, amit „Pet Paradise"-nak neveztek el, a többi városrész pedig sorban a „Central Park", a „Custer's Market", az „Old Town Quarter", a „McArthur Square", a „Lake Barett" és a „Gothic Quarter". Minden helyszín más és más célt szolgál, de legtöbb helyen van étterem, kávéház, játszótér a gyerekeknek; a mama remekül tud pletykálkodni, vagy éppen flörtölni, a papa lejátszhat egy biliárd partit, barátkozhat a környék lakóival, a gyerekek játszhatnak a többiekkel, a kis kedvenceink pedig ez alatt az idő alatt szabadon kószálhatnak a környéken.
Mivel a kis családunk igen mozgalmas életet él, és idejük ugye annál kevesebb, telefonon fel lehet fogadni egy házvezetőnőt és egy kertészt, akik leveszik a vállukról a mindennapos takarítás, rendrakás, és a kert gondozásának az időrabló terhét. Az állatokról persze nekünk maguknak kell gondoskodni, mert valamiért a házvezetőnő nem hajlandó őket megfelelően etetni. A környékre, illetve a városba történő kiruccanás előtt a család „ember" tagjai át tudnak öltözni az alkalomhoz illő öltözékbe, és ha megérkezik a rendelt kocsi (busz), akkor az egész család - papa, mama, gyerekek, kutya, macska - felkerekedik, és együtt mennek mindenhová. Ha valaki nincs otthon a családból - mondjuk a papa még nem érkezett haza a munkából, - akkor a kirándulás természetesen elmarad. Itt említek meg egy érdekes hibát, mégpedig azt, hogy teljesen mindegy milyen ruhában indult útnak a család, mikor hazaérkeznek, a buszról mindig ugyanabban az otthon használt hétköznapi ruhában szállnak le.
A kiruccanások helyszíneit tetszés szerint át lehet építeni, új bútorokkal berendezni, sőt egy teljesen új helyszínt is lehet építeni. A vásárlás menüben megjelentek azok a tárgyak és berendezések, amik a háziállatoknak kellenek - a kutyaháztól kezdve egészen a terráriumig, - sőt még kutyafürdető asztalt is lehet venni. A játék többi része tulajdonképpen semmit nem változott. A család mindennapjai ugyanúgy telnek, ugyanúgy vágynak egymás, és más emberek társaságára, ugyanúgy veszekednek egymással a család „ember tagjai", ha valami nem tetszik nekik, ugyanúgy tudnak ismerkedni, flörtölni, udvarolni, barátkozni - csak belépett a képbe a kutya és a macska, és már nekik is vannak igényeik, amiket szóvá is tesznek, illetve nyafognak, ha valami kell nekik. A játék grafikáján sem változtattak semmit, maradt még mindig ugyanaz a felülnézeti kép. A hangok sem változtak, sőt, sajnos visszatértek ugyanarra a halandzsa nyelvre, ami az alapjátékban van, csak éppen megjelentek az állatok hangjai. Összességében kellemes új poénokkal és eseményekkel bővült a játék: természetesen a „*Sims*" rajongóknak kötelező darab.



Makai Sándor

értékelő

Látvány:	5
Játszhatóság:	6
Élettartam:	6
Audio:	5
+	az állatok élethűen viselkednek
-	még mindig sok benne a hiba

6/10

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
THE GATHERING STORM

Kiadó: **3DO**
Fejlesztő: **New World Computing**
Eredet: **Egyesült Államok**
Konfig: **PII 300, 128MB RAM, 3D 16MB**
Formátum: **PC, Mac**
Web: **www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansions.html**





Mi van Hexis, tüsszentgetünk?!





Alig-Halo screenshot

Az „egy játékhoz megjelentetett legtöbb kiegészítőt publikáló cég" versenykategória abszolút rekordere továbbra is a könnyen fogyasztható fantasyt propagáló 3DO. Ha 3DO, akkor *Heroes*, kíméletlenebb esetben *Legendáknak* csúfolt, könnyfakasztó *CS-klón* szörnyeteg. S bár a *Heroes* mondakör révén tucatnyi, alapvető jelentőségű szer kifejlesztése fűződik a cég nevéhez, a 3DO érdekes módon ippeg azon területen hajlamos rendkívül csúnya botlásokat produkálni, mely pedig kvázi-jóhírnevét öregbíthetné. Na? Na? Innováció. Újítókészség, azt hiszem. Így például, a klasszikus epizódokat is soraiban tudható *Might & Magic* kilencedik részének szerencsétlen „újításai" már nem takargathatják a grafikus motor ványatag voltát, melynek ilyen formában már nem lehet esélye érdemben konkurálni a – na tessék – konkurenciával. A cég jelenkori megítélésének a mitikus stratégia – nesztek, flame ;): tragédia – legújabb epizódja sem képes egyértelműen javára válni. Vélhetően az innovációs készség teljes hiányát felrovó, elmarasztaló kritikáktól tartván, a 3DO átszabatja a *Heroes* univerzum működését. Eredmény: lelkendező, anyázó, csalódott játékosok tömegei, s ami a legszomorúbb: egy immár megosztott *Heroes* közösség. Baljós konklúzió gyanánt, röviddel a játék debütálását követően arról értesülhettünk, hogy a 3DO szélnek eresztette a *Heroes IV* fejlesztőcsapatát. A *Heroes IV* azonban *Heroes IV* maradt, még ha a 3DO – meglehet – legszívesebben „vissza is csinálná" az egészet. S mert a 3DO is 3DO maradt, a kiegészítő dömping sem várat magára többé. Hölgyeim s Uraim: *Heroes of Might & Magic IV – The Gathering Storm Expansion Pack!*

HATSZÍNŰ KAMPÁNYOLÓ MONYÓK

A *Gathering Storm* használatának alapfeltétele az előzőleg felinstallált *Heroes IV*. Persze ugyanarra a gépre. A bővítés feltelepítése után voltaképpen merőben új, átszabott játékuniverzumot kapunk, melynek gerincét hat kampány, tucatnyi scenario, illetve többjátékos módra optimalizált térkép alkotja. Vannak itt még: új kaland-színhelyek s hozzájuk dukáló szakrális questek, melyek megoldása – azon túl persze, hogy a TE kezedben lesznek – ezúttal merőben más stratégiát követelnek meg a játékostól. Állítják a bővítés létrehozói. A kampány alapvetően ötletes felépítéssel bír. A fő-fő-fő kampánynak voltaképpen a bővítés címével megegyező *Gathering Stormot* tekinthetjük, ámde: a kezdetekkor az nem hozzáférhető. Van ugyanis ez a Hexis nevű karakter. Nagyon gunyoros fazon, sőt a vele született negatív energia révén ott tartózkodási idejével egyenes arányban gyakorol destruktív hatást környezetére, méghozzá puszta jelenlétével. Nem rossz, bár ilyet én is tudok. Hexis hatalma egyre csak nő és nő, míg egy napon oly hatalmassá nem lesz, hogy immár csak öt Hős egyidejű kooperációja akadályozhatja meg kövér fej vöröshagymákon élő Őt a Birodalmak teljes megrontásától. Az első öt hadjárat során voltaképpen ezen öt Hős összeverbuválása jut feladatrészünkül, kiket aztán a hatodik, fő kampány során a Zakkant Hexis irdatlan hordái ellen vezethetünk. Hajrá!

KÖTELEZŐ KEGYTÁRGYAK

A kiegészítés tucatnyi, egész pontosan 16 új varázstárgyat tartalmaz, melyek közül hetet fel is sorolok: Ring of Light, Cloak of Darkness, Tiger Armor, Tiger Helm, Frost Hammer, Harmonic Chainmail, Flame of Chaos. A kiegészítés tartalmaz továbbá négy új teremtményt is – s noha ettől a számtól hanyatt esni nem fogunk, dühödt csapásaiktól már esélyünk lehet erre. Sajnálattal kell közölnöm ugyanis, hogy az új négy rémség kivétel nélkül, mind-mind Hexis hadait erősítik. Az új adventure-locationök legalább nyolcan vannak, sőt ügyes szórásuk révén kétségtelenül elmondható, hogy üdvözítő mértékben színesítik a játék taktikai lehetőségeit is. A kiegészítéssel szuverén, az új elemeket s lehetőségeket kezelni s hasznosítani képes küldetésszerkesztő érkezik, mely térképei s küldetéssorozatai sejthetően csak a bővítéssel támogatott verzióval képesek együttműködni. Összességében egy olyan kiegészítővel ismerkedhettünk meg, ami nagyon jó fog lenni azoknak, akik már megismerkedtek az eredeti résszel és elmondhatom, hogy ez a rész nagyban színesíti a többjátékos részt is, így bátran ajánlom azoknak, akik szeretik az eredeti részt is.

Gyalog Zoltán

értékelő

Látvány:	7
Játszhatóság:	7
Élettartam:	6
Audio:	5
+	Az első
-	De nem az utolsó

6/10

Budget játékok

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Kiadó: Activision
Fejlesztő: LTI Gray Matter
Megjelenés: 2001.

A múltkori **Kbyte** hasábjain olvashattatok a deszkázók istene, Tony Hawk mester játékfeldolgozásának második részéről. Most ismét egy extrém sportágat megörökítő program közetkezik – ezúttal a BMX banditák mindennapi életébe nyerhetünk bepillantást. A játékot nem a *THPS-es* Neversoft, hanem az LTI Gray Matter követte el, de az engine ugyanaz. (Nem, ez NEM az a Gray Matter, akiknek többek között az *RtCW-t* köszönhetjük.) Persze a *Pro BMX* sem maradt fenegyerek nélkül; az extrém sportokat „megjátékosító" Activision O_2 a 14 éves kora óta bicajozó Mat „The Condor" Hoffman-t látta a legalkalmasabbnak erre, aki a maga tízszeres világbajnoki címével legalább akkora gurunak számít Amerikában, mint „Anti bácsi". Nem véletlenül díszeleg ott a 'kondor' fedőnév, emberünk ugyanis előszeretettel míveli a szó szerint magasröptű trükköket: ő tartja a 'High Air' világrekordot: egy alkalommal 27 lábnyi magasságra sikerült elrugaszkodnia egy 24 láb magas rámpáról - csoda, hogy nem térítették el a terroristák...
A *THPS 2-höz* hasonlóan itt is figurázhatunk, ahogy kedvünk (és kreativitásunk) tartja, persze csak biciklihez mért korlátokon belül – de akár a materiális világ korlátain is. A progi elindítása után egy, a *THPS 2-éhez* hasonló felépítésű menü fogadja a piruettezni vágyókat. Kínálata: Carreer Mode, Two Players, Single Session, Free Ride, és persze alul virít egy szokásos Park Editor is. Ezek többsége ismerős lehet az említett deszkás játékból is, azért gyorsan daráljuk végig őket. A Karrier módban különböző feladatokat kell teljesítenünk. A feladatok is *Tony Hawk-osan* pihentagyúak - hol lámpaburákat kell „szétszórtságra bírnunk", hol kihelyezett budikat kell feldöntögetnünk; aberrált ötletből itt sincs hiány. Minden egyes kilőtt feladat egy 'Cover'-t ér; a további pályák eléréséhez az ahhoz kiszabott mennyiségű cover begyűjtésével kvalifikálhatjuk magunkat. Two Players alól host-olhatunk, vagy join-olhatunk multiplayer játékot, ugyanakkor találunk itt egy „Horse Game" titulusú opciót is. A Horse Game-et egy gépen 2 player nyomhatja; a feladat az, hogy EGY ugrással minél több pontot kaszáljunk be, lehetőleg többet, mint amennyit a haver fog. Fontos, hogy ne rontsuk el az ugrást, ellenkező esetben a progi minden hibás ugrás után egy betűt ajándékoz nekünk a 'Horse' szóból. Ha a bénábbik fél „sikeresen" összegyűjtötte mind az ötöt, a játék lónak fogja minősíteni – ő tehát a mérkőzés vesztese. A Single Session és a Free Ride pontok teljes egészükben megegyeznek a *Tony Hawk 2* hasonló elnevezésű játékmódjaival; a Single Session-ben tehát két perc alatt kell pontot gyűjtenünk, a Free Ride pedig az időkorlátot hanyagoló gyakorló módnak felel meg.
A *THPS-ben* azt is megszokhattuk, hogy sportolónk abilitásait pontok vásárlásával turbósíthatjuk fel. Ez egy kicsit módosult a *Pro BMX-ben:* itt a drótszamár részeit vethetjük alá finomhangolási procedúrának. Egy részegység megbirizgálásával az egyik tulajdonság javul, a másik romlik egy-egy pontot; hogy egy példával is éljek: kerékvastagság megválasztásánál a vastag abroncs visszavesz a gyorsulásból, viszont jobban tapad tőle a kerék, vékony gumi esetén vice versa.
Akinek a *THPS 2* tetszett, annak valószínűleg a *MHPB* is elnyeri a tetszését. Erre a zenei felhozatal akár önmagában is okot adhat; itt is megtaláljuk a punk-rock, a rap és a lightosabb metal hírhedtebb tudorait. Aki gyerekkorában pattant utoljára BMX-nyeregbe, annak itt egy alkalom, hogy felidézze a régi emlékeket – kicsit extrémebb módon...

STAR TREK – AWAY TEAM

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Reflexive Entertainment
Megjelenés: 2001.

Csillagidő: 2001; az Activision kiadja a Reflexive Entertainment fejlesztette *Star Trek: Away Team-et.* A játék megjelenése nem kavart túlságosan nagy vihart, mégis többnyire pozitív visszajelzéseket kapott a médiától – jogosan. Személyes benyomás szerint az a véleményem az *Űrszekerek* sorozatról, hogy régebbi játékfeldolgozásai elsősorban a rajongói réteget vették célkeresztbe. Az újabb *Star Trek* próbálkozások mintha perspektívát váltottak / szélesítettek volna – az egyszeri *Alien*, avagy *Star Wars* fanatikus is ugyanúgy el tudott velük szórakozni, mint bármely más világban játszódó programmal, még ha esetleg utálta is a „konkurens sci-fi" világát. Ez nem lehet véletlen, hiszen a sorozat frissebb reprodukcióinak többsége nívós darabnak bizonyult. Jómagam például sosem merültem bele a *Star Trek* univerzum bugyraiba, mégis el tudok szórakozni a *STAT-tel.* Látható módon a Pyro-ék *Commandos-a* által kitaposott ösvényen bandukolt a kicsike: izometrikus nézet, szépen kidolgozott 2D-s környezet, taktikát igénylő feladatok, és persze egy csapat az ellenséges (Romulan, Borg) erők eliminálására; műfaji meghatározás alapján tehát taktikai stratégiának lehetne csúfolni. A pályák előtt lehetőségünk nyílik „szkvadmemböröket" választani; küldetéstől függően maximum hat embert teleportálhatunk a vérmezőre, szelekció alatt azonban jóval nagyobb létszámból csemegézhetünk. A küldetésre ítéltek persze nem holmi kiképzetlen barbárok, kész „szakembereket" választhatunk a team-be. Jó, ha van például medikus a brigádban, de az erőterek és egyéb













„űrvívmányok" megbuherálására alkalmas technikus is fontos magját képezheti az alakulatnak. A missziók előtt ki is írja a progi, hogy milyen speciális tárgyakra lesz szükség: ha például számítógépes rendszerbe kell hackelnünk, akkor választanunk kell egyet a technikusok közül, akik a szükséges tárgyakon felül általában más extra felszerelést is hordoznak az inventoryban, amivel szerencsésebbé tehető egy-egy küldetés végkimenetele – többnyire egyik sem ugyanolyat, mint ami a listán mellette lévő tag zsebében lapul. Ugyanígy a javasolt (recommended) tárgyakat is feltünteti a program, ezért előnyös, ha olyan embereket válogatunk a csoportunkba, akiknél a játék által javasolt tárgy megegyezik azzal a bizonyos „extra felszereléssel". Single Player kampányra fókuszálva választásunkat összesen 18 szinten kell végigverekednünk magunkat, és persze a kihagyhatatlan Multiplayer részleg is helyt kapott. A kivitelezés minősége mindenképpen előkelőbb pozíciót foglal el a 2D-s produkciók között, mint átlagos társai esetében. A grafikai megoldások letisztultak, szépek és nem elmosottak; a látványeffektusok mutatósak, a phaser sugara is nagyon pofásan néz ki. [A phaser mellesleg nem csak gyilkolóeszköz; előfordul, hogy csak be kell „ájultatnunk" (stun) vele az ellent.] Jó - és hasznos - dolog volt még a 'Pause Time' lehetőség is; az Enter-rel pauzálhatjuk / unpauzálhatjuk a játékot, közben pedig kiadhatjuk az instrukciókat, csakúgy, mint a *Forgotten Realms* világban játszódó RPG-kben.
Gondolom mondanom sem kell, hogy a gépigény fordítottan arányos a 'kikapcsolódás' skála felfelé gradáló értékeivel: egy „mezei" 233-ason, 32 MB RAM mellett vígan elkocog a cucc. *Commandos, Star Trek, Fallout Tactics* rajongóknak, és szórakoztató játékra vágyóknak kihagyhatatlan darab.

STAR TREK VOYAGER – ELITE FORCE

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Raven
Megjelenés: 2000.

A 2000 őszén megjelenő *Voyager - Elite Force*-ot méltán nevezték az egyik legjobb *Star Trek* világban játszódó játéknak – rám, mint „kívülállóra" például olyan hatással volt, hogy rögvest megértettem, miért van ennyi fanatikusa az *Űrszekerek* mítosznak. Nem csak aprólékos, igényes kivitelezésével, de a Sierra FPS-eiben átélt hangulattal / játékmenettel / történettel is lenyűgözte a játékostársadalmat.
A fejlesztési munkálatokról a Raven gondoskodott, a csapat, akik a *Soldier of Fortune* duóval lepték meg a virtuális világ mészárosait, jelen pillanatban pedig a *Quake 4* fortyog az üstjükben. Az engine felelősei Carmack apóval DOOMálták meg a licenszjogokat, az *Elite Force* alatt tehát az id *Quake III* motorja ketyeg. (Itt meg is jegyezném, hogy a *STVEF* rendkívül dinamikusan használja az engine-t. Az én ketyerémen az ugyancsak *Q3* motort használó *Jedi Knight II* például hajlamos volt a framerate-et a béka hátsó fele alá lökni, annak ellenére, hogy szerintem nem spiccelték annyira maxra a grafikát. Ki merem jelenteni, hogy az *Elite Force* abszolút nem rondább a *JK2-nél*, a korrektül végzett optimalizálás miatt pedig nem lép fel a „Lyukasarc Ltd." FPS-ében megtapasztalható negatív effektus.)
Az install-t követően a Single Player mód elindításához használatos ikon mellé egy másik is desktopra kerül, ez utóbbi a Multiplayer vérontást jelöli. A 'Holomatch' elnevezésű többjátékos lövöldözés hasonlít a *Q3* meccseire, persze itt totál más pályák (szám szerint 16 csatatér, az engine-t szolgáltató játékból ismerős game-módokkal) powerup-ok és fegyverek állnak a hentelni szándékozók rendelkezésére. Apropó, fegyverek: a standard phaser-től kezdve a gigatáp csúzlikig mindenféle nyalánkságot megtalálunk az arzenálban, az összes karabélynál a másodlagos tüzelési módot használva is piríthatjuk az arénában szökdécselő vetélytársainkat, vagy – *Q3* után szabadon – akár botokat is! (Ez így már teljesen olyan, mintha 2 játékot kapnánk az *Elite Force* megvásárlásával.) S hogy az egyjátékos mód miért sikerült kiemelkedően jóra? Erről is essék hát néhány szó. Ahogy haladunk előre a történetben (mert hogy sok unalmas shooter-rel ellentétben itt arra is volt idejük a fejlesztőknek), a játékmenet egyáltalán nem válik laposssá, szinte mindig valami újdonságot kínál a program. Vagy vegyük csak a következő szituációt: a progi elején a Borg-gyilkos 'I-Mod' fegyvercsoda begyűjtésére kell indulnunk (mert hogy más fegyvert nem kimondottan tartanak „meggyőzőnek" cyborg barátaink), a kapszulákban álló Borgok közül pedig az egyik megmozdul. Effektív fegyver hiányában: para funkció bekapcs, pulzus 200%-a lesz a normálisnak, pucolás van! És ami a legjobb: a negyven pályán elterülő mű tele van tűzdelve az ilyen, és ehhez hasonló részekkel, hangulatfokozó apróságokkal. Olyan is előfordul, hogy a Hazard Team (aminek főhősünk, Ensign Munro is oszlopos tagja) más csapattagjai is besegítenek az irtásba - persze a kooperatív társak mesterséges intelligenciája is színvonalasra lett megírva.
Annak ellenére, hogy nem kell a NASA-nál könyörögnünk a megfelelő hardware-ért, az *Elite Force* igen magas színvonalon prezentálja a *Star Trek* világot – ajánlom minden first person lövésznek, akinek eddig nem volt szerencséje ehhez a remekműhöz, és persze az *Űrszekerek-rajongók* se felejtsenek el érte beugrani egy közeli retailerhez; ha a leírás alapján kedvet kaptatok hozzá, a csalódás lehetősége egyszerűen ki van zárva!

Furulyás Ádám








Icewind Dale II

Útravaló

„A legjobb cikkek azok, amik a játékról szólnak." – mondta egyszer Sz.JVC. Tényszerű kijelentésének igazságtartalma nem kicsi, viszont nagy. Vegyük észre: úgynevezett rohanó világunk, mely avatott spekulánsok szerint mind kevesebb s kevesebb teret enged egykoron szent értékek számára, természetszerűleg nehezíti az összetettebb játékokat illető, kimerítő tájékoztatást. Mindez azonban semmit sem változtat azon az egyszerű felismerésen, mely szerint a napjainkban publikált játékok bizonyos hányada komolyabb figyelmet érdemel, sőt hinni merem, hogy egy-egy komplexebb anyagot illető behatóbb elemzés akár hónapok távlatából is méltó lehet a játékos társadalom figyelmére. Bizony-bizony mondom néktek, nem hord cikkírót hátán e Föld, ki ne érezte volna szükségét legalább egyszer annak, hogy még két, még tíz, még ötven mondatot kanyarinthasson az akkor már nyomtatásban megjelent íráshoz. Az ilyesmi borzasztóan rossz érzés, sőt puszta léte az adott játékot érintő, nagyfokú méltánytalanságnak mondható. Ezért, s nem másért igyekszem most megosztani Magnifikáns Köreitekkel *Icewind Dale II-zés* közben szerzett tapasztalataimat, mintegy szem előtt tartandó a Sz.JVC. által tolmácsolt legfőbb szabályzó elvet. Tartson velem, kinek mersze van.

[illegible]

A tökéletes party megalkotásánál csupán a totálisan tökéletlen csapat létrehozása lehet nehezebb feladat. S noha jóféle CRPG-ben fölösleges kasztnak léteznie nem szabadna, csapatunk s így karaktereink megalkotásakor mindössze két főbb szempontot célszerű szem előtt tartanunk. 1: Ölnünk kell. 2: Méghozzá rengeteget. Tudni kell, hogy a statisztikák s szabályok tömegein keresztül szimulált gyilok művészete remek dolog – egészen addig a pontig, míg átlátjuk s megértjük az összefüggéseket. Lévén, hogy az *Icewind Dale II* információs blokkja – elérhetőség: „r", majd ott „information" – kimerítő részletességgel tárgyalja az alapvető tudnivalókat, a statisztikák s magyarázatok száraz s nem kevésbé nyers fordítása helyett inkább a kasztok, s a mágia kivonatozott használhatóságát vizsgáljuk. Hat karakter – mely lehetséges karakterszámot az *Icewind Dale II* rendelkezésünkre bocsát – sok ám. Így az íratlan szabályok klasszikus mágus / pap / tolvaj / harcos felállását már a kezdetekkor is hatékony módon kamatoztathatjuk. Innentől fogva mindenkinek saját belátására van bízva, mely javaslatokat fogadja el, s melyeken módosít. Egy példamodell: két darab húsdaráló előre. Praktikus lehet barbárokat indítanunk, lévén irgalmatlan HP bonuszaik s a Rage üzemmód révén minden közelharc-orientált kaszt leggorombábbjának mondhatjuk őket. Egy, azaz egy darab, lehetőség szerint a harci kalapács forgatásában is járatos pap középre – jön egy tolvaj, kit autentikus „kanfidúnt-ebilitii" mellett nem árt távolsági fegyverek elsajátítására ösztönöznünk, míg a sort két varázstudó zárja. Figyelem: ez csupán egy modell a lehetséges, közel végtelen számú variáció közül. A party alapú CRPG-k egyik legizgalmasabb kihívása csapatunk megalkotásával, karaktereink fejlődésével, összedolgozási készségével jelent egyet – a fenti modell sokkal inkább tekintendő irányadónak, semmint pontról-pontra követendő példának. Ne feledjük azonban, hogy kalandozásaink során ténykedéseink java részét irányított, még ha rendkívül szórakoztató taktikai elemekkel is szórt hack 'n' slash jelenti majd – két mágussal könnyebb. Akár a *Diablo 2*, az Infinity legújabb kikeltése is kész megmutatni a kisebb-nagyobb vérontások következtében földre pottyantott anyagi javakat: Alt billentyű. A jó kalandozó esőben, hóban, napsütésben egyaránt szívesen hódol a hullaportya – továbbiakban looting – örömeinek. Hasonlóan a piacon lévő Infinity játékokhoz, az *Icewind Dale II* útkeresése is rossz – így hat, tetemeken kóválygó karakter tükrében igen nehéz átlátni a dolgokat. Nagyobb fightokat követően ráadásul a hullakupac is hatalmas, így tolvajunkat erősen javallott loot-specialistaként is foglalkoztatnunk. Mindez annyit tesz, hogy maradék öt karakterünk főbb feladatául az ég kémlelését adjuk meg, míg tolvajunk lootingol. Fokozandó a karakter tárkapacitását, jó ötlet lehet átcsoportosítani hozzá a Bag of Holdingokat, ám ésszel ám: potionöket s ilyesmiket érdemesebb szórtan tartanunk karaktereinknél, sose lehessen tudni, mikor kap valamelyikük egy irgalmatlan tockost via szívlapát. S noha a legdurvább fight közben is átdobhatjuk valamely karakter valamely itemjét valamely más karakternek, bizonyos „karakterek közötti távolságon" túl már nem élvez érvényt a szolgáltatás.

[illegible]

Túl az egész hihető sztorin, az *Icewind Dale II* legizgalmasabb része egyértelműen a remekül implementált, gazdag felszereltségű mágiarendszer. Ne feledjük, a mágia valamely Iskolájára szakosodott varázstudóknak továbbra is számolniuk kell az ellentétes Iskolákkal, így például nekromantáink teleprüszkölik köntösüket egy az Illúzió, avagy Bűvölet Iskoláját magáénak valló scroll láttán. Apropó, scrollok: hiába is a szuperhumanikus intelligencia, a scrollok varázskönyvünkbe való bemásolásakor bizony esély van a procedúra eltolására. Konklúzió: a rutinos mágus először kasztol save game-et, majd csak azután use-olja a varázstintát. A 3rd Edition írói megfigyelték, hogy a 2nd Editionös Haste irgalmatlanul tápos bűvige. A jó öreg Haste megmaradt, ám új formájában csupán egyetlen karakterre hat. Profilja szerint a spell megduplázza a célpont cselekvési sebességét, ily módon az rendkívül gyors tempóban változtat helyet, valamint normál támadás / kör értékei is megduplázódnak. A Haste-el áldott harcosra illendő rányomni még egy Champion's Strength-et, mely 4+1d4 értékben növeli emberünk fizikai erejét. Ez kérem, irgalmatlan táp: sebzés-bonusz hegyek. Perverz egyedek még megspékelhetik az egészet az első szintű Cat's Grace bűvigével – lőn, sem kristály, sem jég gólem nem állhatja dühödt orkunk rohamait. Magasabb szinten aztán hozzáférhető lesz a Blood Rage bűvige – riasztóan bika spell, ám használata rendkívül kockázatos: az örvendeztetett fél habzó szájjal szedi cafatokra a hozzá legközelebb állókat, így – sajna – szövetségeseit is, ha azok a közvetlen közelben figyelnek. Általánosságban elmondható tehát, hogy a spelleket érdemes lehet „kombók" formájában IS kamatoztatnunk. A második szintű web még a játék későbbi fejezeteiben is hasznunkra válik, hatékonysága kimagasló. Mindössze arra ügyeljünk, hogy saját karaktereink ne menjenek a hálóval borított területekre – lévén az abba gabalyodott karakterek 99%-os tehetetlenségre kárhoztatnak. Később persze szert teszünk a klasszikus, területre ható destruktív spellekre is, lásd a jó öreg fireballt, avagy a roppant brutálissá „implementálódott" cloud killt. Ilyenkor már alkalmazható a nem kifejezetten elegáns, ám kifejezetten látványos feltartóztatós-harcmodor. Kardforgatóink két oldalról nekirontanak az ellenséges csoportosulás védelmi vonalainak, míg mágusaink szimultán módon kasztolják a fireballokat. A hatás garantált, harcos ifjaink rosszallása a fightot követő pihenés után enyhíthető. Mint látni fogjuk, a játék varázstudói meglepően intelligensen operálnak a spellekkel – alapvető jelentőségű hát a silence nevű papi bűvige – varázstudók láttán mindenképpen célszerű első ízben velük törődnünk. Jó választás lehet a szempillantás alatt elkasztolható magic missile, melynek jó esélye van még a spell befejezése előtt megszakítani a célpont koncentrációját, illetve a Melf's Acid Arrow: ez jó, mert több körön át sebzi a célpontot. Trollok permanens lenyugtatására is használható, csakúgy, mint a tűz alapú támadó spellek mindegyike. Apropó, koncentráció: varázstudóink kapcsán vitális jelentőségű adottság – tessék csak felvenni. Használatával még fizikai sérülés esetén is sanszunk lehet befejezni az óhajtott bűvigét. Ne feledjük azonban, hogy ellenséges mágusoknak is birtokában lehet ezen képesség, így a kasztolás közben sikerrel betámadott varázstudó még nem feltétlen garancia a varázslatrontásra. Sajna elfogyott a hely. Nem kizárt azonban, hogy Móka Miki Varázsiskolája jövő hónapban is jelentkezik, méghozzá küldetésorientált tippcsokor képében. Akarjátok?

Gyalog Zoltán

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp., Pf: 24) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán találhat— megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát!

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

*A postaköltséget a táblázat alapján számolhatod ki.

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindössze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

db.	postaköltség
1	77,- Ft
2	95,- Ft
3 - 7	250,- Ft
8 - 17	560,- Ft
18 - 35	640,- Ft
36 - 60	740,- Ft

Az 576 KByte 1990-1999-es számai 100 Ft/db (+postaköltség*), 2000-es számai 150 Ft/ db (+ postaköltség*), a teljes 2001-es évfolyam 2002 Ft/11 db (+postaköltség*) áron megvásárolhatók boltjainkban, vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól.
(1329 Budapest, Pf.: 24)

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért tiéd lehet a 11 szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

PARTNEREINKNÉL MINDIG KAPHATÓ A LEGÚJABB 576 KBYTE

Amennyiben ön is szeretne partnerünk és forgalmazónk lenni, valamint cége ingyenes hirdetését ezen az oldalon megjelentetni, keresse szerkesztőségünket a 369-2686 telefonszámon, vagy a tlajos@576.hu ILL. FRIGYES.BISCHOF@576.HU e-mail címen.

Hézagos a gyűjteményed? Tudod, mi a dolgod...



Cinkelt lap

Mókusvakítás, örök veszteseknek

BEACH LIFE

ALT + SHIFT + $
Kapsz 5000 dollárt
costa del dosh
Nem fogy a pénzed
quick quick quick!
Gyors építkezés
all buildings
Minden épület építhető

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

Játék közben az [ENTER] megnyomása után írd be a következő kódokat, és az érvényesítésükhöz ismét nyomd le az [ENTER]-t. A felsorolt kódok csak "Random Map" játékmódban működnek!

you said wood
1000 fa
my name is methos
Teljes térkép és minden termékből teljes mennyiség
all your base are belong to us
Minden termékből kapsz 100.000 egységet
creatine
Kapsz 1000 vasércet
asus drivers
Teljes térkép
boston rent
Elfogy az arany
the big dig
Nincs termelés
ahhcool
Játék elvesztése
atm
Több arany
uh, smoke?
Nincs erdő
headshot
Minden objektum eltűnik a térképről
display cheat
Cheat kódok kilistázása
somebody set up us the bomb
Játék megnyerése

PRISONER OF WAR

Menj a jelszó (password) képernyőre, ott írhatod be a kódokat, de ügyelj a kis és nagybetűkre.

alltimes
Minden aznapi esemény
gerlan
A g5 szint kivételével minden szint teljesítve
Boston
FPS nézet
Foxy
Fej fölüli nézet
Muffin
Az őrök új méretet kapnak
defaultm
Minden szint lezárva
coretimes
Minden lényeges esemény lezajlik
farleymydog
Nincs fontos esemény csak az aktuális
Quincy
Az új őrség mindenről tud
Togsavecan
Játék közbeni mentés bekapcsolása
Dt
Készítés ideje
Fatty
Nem találnak el
Dino
Végtelen pénz és szikla

UNREAL TOURNAMENT 2003

A cheatek használatához vagy a ['] gombot kell megnyomni, hogy előjöjjön a konzol, vagy a [TAB] billentyűt, hogy előugorjon a gyors konzol.

God
Isten mód
Amphibious
Nem fulladsz meg a víz alatt
Fly
Repülő mód
Ghost
Átjárás a falakon
Walk
Normál módra kapcsolás
Invisible <true>
Láthatatlan mód bekapcsolása
Invisible <false>
Láthatatlan mód kikapcsolása
Teleport
Ugrás arra a pontra, ahová a szálkereszted mutat
AllAmmo
Minden lőszer és elérhető fegyver
Allweapons
Minden fegyver
Loaded
Minden lőszer és az összes fegyver
SkipMatch
Az aktuális játék megnyerése, és ugrás a ranglétrán
JumpMatch <szám>
Pálya és ranglétra ugrás. Például JumpMatch <43> = ugrás a 3. sz. pályára, előlépés a 4. rangra.
LockCamera
Kamera rögzítése az aktuális pozícióban
ViewBot
A kamera körbejárja a látható botokat
ViewFlag
Azt a szereplőt mutatja a kamera, aki a zászlót viszi
ViewPlayer <név>
Kamera átváltása az adott nevű játékosra
ViewActor <név>
Kamera átváltása az adott nevű szereplőre
ViewClass <név>
Kamera átváltása az adott nevű osztályra
KillViewedActor
Szereplő megölése (akit a kamera követ)
Avatar <név>
Az adott nevű osztály zálogának megszerzése
Summon <név>
Adott nevű tárgy megidézése
SetCameraDist <érték>
A kamera-látótávolság beállítása
SetGravity <érték>
Gravitációs erő beállítása
SetJumpZ <érték>
Ugrás-magasság beállítása
SetSpeed <float>
A játékos földön és vízben történő mozgási sebességének beállítása

ICEWIND DALE II

A konzol előhívásához nyomd meg a [CTRL]+[TAB] billentyűket, majd írd be az ablakba: ctrlaltdelete:enablecheatkeys(). Ezután a következő billentyűkombinációk lesznek használhatóak:

[Ctrl] + A
Karakter tulajdonságlap megtekintése
[Ctrl] + S
Tulajdonságlap bezárása
[Ctrl] + C
A fejezetet bevezető mozi ismétlése
[Ctrl] + F
Karakter körbejárása
[Ctrl] + M
Hibaellenőrzési információ
[Ctrl] + J
A csoport teleportálása, ahová az egérkurzor mutat
[Ctrl] + Y
A kiválasztott karakter(ek) halála
[Ctrl] + K
A kiválasztott szörny megölése, vagy karakter kidobása a játékból
[Ctrl] + R
A kiválasztott karakter meggyógyítása
[Ctrl] + U
Szabad tapasztalatszerzés
[Ctrl] + X
Kiíródik a mutató és a kereső aktuális pozíciója
[Ctrl] + 1
Páncél szint emelése
[Ctrl] + 2
Sötét lesz a képernyő
[Ctrl] + 3
Világos lesz a képernyő
[Ctrl] + 4
Meglátod az akciót kiváltó képpontokat
[Ctrl] + 6
Karakterváltás a következőre
[Ctrl] + 7
Karakterváltás az előzőre
[Ctrl] + 9
Meglátod a karakter körülvevő érzékeny területet

Tárgyak megszerzése
A konzol előhívásához nyomd meg a [CTRL]+[TAB] billentyűket, majd írd be az ablakba:
ctrlaltdelete:createitem("Tárgy neve", darabszáma)
Például: ctrlaltdelete:createitem("00BELT03",1)

00BELT03
Belt Of Bluntness
00BELT04
Belt Of Piercing
00BELT05
Belt Of Beautification
00BOOT02
Boots Of Stealth
00BOOT03
Boots Of The North
00BOOT04
Boots Of Avoidance
00BOOT05
Boots Of Grounding
00BOOT09
Boots Of Winterbranch
00BOOT14
Boots Of Yeti
00BOOT15
Boots Of Snow Wolf
00BRAC01
Bracers
00BRAC02
Bracers Of Defense +2
00BRAC03
Bracers Of Defense +3
00BRAC04
Bracers Of Defense +4
00BRAC05
Bracers Of Archery
00BRAC10
Bracers Of Expertise
00BRAC11
Bracers Of Icelandic Pearl
00BWHXHF
Crossbow: Hagnen's Folly
00BWLXHF
Crossbow: Hagnen's Foolishness
00CHAN06
Baleful Armor
00CHAN07
Elven Chain of the Hand
00CHAN08
Armor Of Life
00CHAN09
Ogien's Armor
00CLCK02
Cloak Of Protection +3
00CLCK03
Cloak Of Displacement
00CLCK04
Cloak Of Non-Detection
00GEM26
Diamond
00GEM29
King's Tears
00GEM30
Rouge Stone
00HFAXAS
Battle Axe: Soul Stealer
00HFAXBA
Battle Axe: Scales of Balance
00HFAXBB
Great Axe: Cowards Flight
00HFAXBD
Throwing Axe: Big Black Flying-Death

Folyt. köv.



MSX - RÉGMÚLT IDŐK NAGY HARCOSA

Jóllehet néhányan hallottak már közületek az MSX masináról, ám hogy pontosan mi is ez valójában, azt kevesen tudják (ők pedig jól titkolják ;). Ráadásul mikor fénykorát élte (80-as évek), nálunk csak kevesek számára volt elérhető. Eközben a világ sok pontján (pl. Japán, Egyesült Államok) milliók hódoltak be az MSX-nek... Miért is tették mindezt?

Akik a Credo által publikált Sinclair cikket figyelemmel kísérték, azok tudják, hogy mi is az a Z80-as processzor. Többek között ez (és leszármazottai) dolgoznak a Spectrumokban is. Az MSX (amely a *MicroSoft eXtended BASIC* rövidítése) is egy régi, Z80 bázisú „számítógép". 1981 - 1983 között Ázsiában (Korea, Japán) és dél-Amerikában, de Európa egyes országaiban (pl. Hollandia) széles körökben volt ismert.

Bár az eredeti MSX rendszer már az 1988-as években kihalt a szórakoztató piacról, mégsem maradtunk utánpótlás nélkül. MSX2 / MSX2+ / TurboR, a 90-es évekkel bezárólag. Történetileg az MSX a 80-as évek elején megrendezett *„ASCII in Cooperation"* bemutatókig vezethető vissza, itt rukkolt elő az akkori Microsoft a gép nyelvével, amely az „ext. basic" egyik továbbfejlesztéseként debütált. Az MSX egyik kiagyalója, Kazuhiko Nishi szerint nem ilyen egyszerűen született meg ez a név. Eredetileg a Nishi Sony X (NSX) rövidítés lett volna, de a két fő hardware fejlesztő cég (Matsushita és Sony) között konfliktus támadt ez miatt, ráadásul már a Honda is levédette ezt a nevet. Ekkor jött képbe a software felelős Microsoft. Az ő nyomására kapta a masina az MSX rövidítést. Olyan nagy cégek fejlesztettek rá, mint a Panasonic, Sony, Yamaha, Daewoo; de hogy ne csak távol-keleti cégeket soroljak, a Philips és a SpectraVideo is. Számunkra utóbbi lesz érdekes, mert a Philips gépei mellett ez az egyetlen MSX rendszer, amely az USA-ban (és így Európában) valaha is eladásra került. (Hivatalosan. Illetve néhány Yamaha gép, de ezek is csak speciálisan zenei felhasználásra készültek.) Felépítését tekintve egy hibrid gépezet volt, egy klasszikus videojáték konzol, valamint egy CP/M-80-as masina ötvözete. (Utóbbi akkoriban elég erős gépnek számított.)

A központi processzor egy 8-bites, módosított Z80-as volt, 3.58 MHz-en ketyegett (Z80H típus). Ez a '81 - '82-ben debütáló C64-es majdnem 3x-osa, ráadásul a gép egy későbbi modelljében, a TurboR-ben a sebességet megduplázták. A memóriát tekintve a standard 8 KB volt, de a legtöbb gyártó ezt automatikusan 64 KB-ra bővítette. A BASIC / BIOS külön 32 KB-os RAM modulban kapott helyet. Az op. rendszer a már fentebb említett MS Ext. 4.5-ös verziója - ebből fejlesztették tovább a későbbi 16-bites gépek standard BASIC nyelveit. A képmegjelenítésért felelős egység a Texas Instruments által fejlesztett processzorcsalád volt, amely 16 KB RAM-mal rendelkezett és a TMS99xx-es széria névre hallgatott. (A későbbi MSX rendszerekben, MSX2 / MSX2+ /MSX TurboR újabb és újabb verziók jelentek meg - ez jellemezte a többi hardware egységet is). A rendszer (továbbiakban MSX1) 4 féle grafikus módot kínált (ebből a 256x192 nagyfelbontás, 64x48 multicolor), és 32 sprite mozgatására volt képes, de egyszerre csak 4 mozoghatott a képernyőn. 16 színű palettával rendelkezett. 256x192-es felbontásban lehetőség volt 4 pixel / 1 szín engedélyezésére, ez volt a Color Spill effekt. (Cserébe gyorsabb sprite mozgatást kaptak). A fejlesztőknek azért voltak jó ötletei is. Már meglévő és megfelelő játékokat egymásba is lehetett illeszteni, ezzel új dolgokat kaphattunk egy adott programban. Aranyos, nemde? :) Több cég készített MSX-eket, de a lista hosszúsága végett lehetetlen lenne mindegyikről írni, és teljesen felesleges. (megj: A SpectraVideo volt a legsikeresebb, mélyebb technikai beállítottságúaknak ajánlott a linkgyűjtemény erős átnyálazása.) A későbbi MSX modellek már olyan eszközöket is tartalmaztak, mint a beépített FDD, vagy HDD, nyomtatóport, AV bővítőkártyák (pl. Moonsound v. Philips Module, Sunrise Video 9000, stb.), tunerkártyák, Rs232-es csatolófelület és egyéb RAM cartridge-ok bővítették a széles hardware listát. Az MSX2 eljövetelekor a memória mérete 4 MB-ig volt bővíthető, a Video processzort lecserélték a Yamaha készítette VG9938-ára, mely kompatibilis volt a TI által gyártottakkal. A felbontás már egészen 512x212-ig volt tornászható, 512 színű RGB palettával, 54 KB max. memória mérettel. Tartalmazott beépített órát (elemmel működött) és már ismerte a 720KB-os lemezeket is. Az MSX2-höz a Sony készített lézer alapú lejátszót is, de nem terjedt el - talán túl borsos árának köszönhetően. Amikor a rendszer támogatottsága megszűnt, a felhasználók porosodni hagyták a polcon és inkább a PC-k felé fordultak. A Panasonic megpróbálta feléleszteni az MSX-et és (ugyebár a pénz nagy úr) piacra dobtak egy MSX2++ néven futó modellt, amely későbbiekben átavanzsált MSX3 / TurboR-re. Ennek a processzora már egy RISC volt, 30 MHz-en futott... 16 bites lett, MSX-DOS futott rajta, elhalmozták minden modern eszközzel, mégsem robbantott akkorát, mint amilyet vártak tőle. Végezetül az MSX is úgy halt ki, mint társai... Kiszorította a PC-k növekvő rohama, melyek egy szemvillanással húztak el mellette meghagyva egy régmúlt kor letűnt masinájának. A neten keresgélve az derült ki, hogy még mindig nagy rajongótábora van a gépnek, hobbi programozók még mindig ontják a különböző retro játékokat, átiratokat,

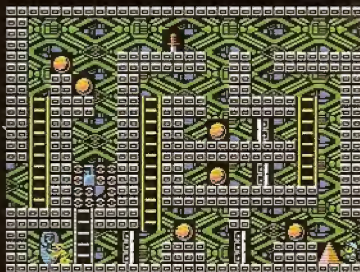
















ami nekünk emulátor megszállottaknak is kedvez, ráadásul az MSX-re írt demók és játékok nagyrészt már mindenféle jogi következmény nélkül letölthetőek nagyobb portálokról, IRC szerverekről is. Persze megvásárolhatóak az MSX játékok CD-n is, fillérekért; mindenki eldöntheti, melyik utat választja. Viszont a jogokról és a törvényről szóló dolgok, amelyek a múlt hónapban kielemzésre kerültek, vonatkoznak ide is.

Mi a helyzet az emulátorokkal? A www.msx.org oldal emulációs szekciójában zsákszámra találhatunk belőlük (de a linkek között is). Érdekes, hogy hivatalosan megtalálhatóak a BIOS file-ok is, nem találtam arra vonatkozóan információt, hogy nem lehet letölteni őket. A ma használt rendszerek talán mindegyikére portoltak már emulátort, legtöbb magukat a BIOS file-okat is tartalmazza. A Save Slotok kezelése, órajel szinkronizáció, 95%-os kompatibilitás, Rom Manager; szinte minden megtalálható bennük. A legtöbben az *fMSX* nevű programot favorizálják, de érdemes mindegyiket kipróbálni. Volt már rá példa hogy egy adott Image állományt nem mindegyik hajlandó leemulálni. (Gyakran előforduló probléma.) Hasznosak még az egyéb Rom Utilok, melyekkel akár módosíthatjuk is a Romokat / Romseteket, (Cheat / Patch szindróma); sőt! Akadnak olyanok, melyekkel a régi, MSX-es állományokat menthetjük a gépünkre. Pl. a *CAS Tool* nevű programmal régi MSX kazettáinkról készíthetünk Tape Image-t, amelyet ezután akár futtathatunk is. Megemlítendő még, hogy némely emulátorok nem tudnak mit kezdeni a sima MSX állományokkal (kivéve a *CJS MSX2 emu*) (A legtöbb letölthető file ilyen), ezekhez DSK File-okat kell készíteni. (Lemez Image) Több Util létezik erre, ezek is megtalálhatóak az msx.org oldalon. Az emulátoroknak nincs igazán erős gépigénye, de azért egy 486-oson ne várjuk, hogy szárnyakra kapjanak. Viszont a támogatottság szempontjából számtalan ismerősre lelhetünk egyes programokban, amiket vagy játékteremben, vagy másik rendszeren láthattunk. Pl. a klasszikus *Gradius-t / Salamander-t* itt pl. *Nemesis* néven lelhetjük meg, de a *Choplifter, Green Beret* és társai is ismerősen csenghetnek. *Zelda* kell? *The Maze of Galious,* mindez évekkel megelőzve ikertestvérét. Az MSX segítségével olyan nevekkel találkoztam, amikkel azelőtt még soha. *Knightmare* (RPG kalandjáték, nyugaton is megjelent), *Pentaro Odyssey* (hasonlít a *Creaturesre*), *Metal Gear 2* (1990-ből), *Contra* (nálunk *Gryzor*) és még sok más. Az MSX világa azért páratlan, mert elmerülsz az európai szemek által eltakart világban, ahol sárkányok, manga RPG hősök, lenge kimonóban futkározó gésák, s a gonoszok uralták a szórakoztatópiacot. Bár manapság több a japán és koreai játék, mégis érdemes egyiket-másikat kipróbálni. És ha nem tetszenek? Még ott van a számtalan angol nyelvű program, melyek felejthetetlen pillanatokat szerezhetnek a retro megszállottaknak. Csak úgy súgva megjegyzem: a DeJap csapata ismét összeszedte magát (híres fordító csapat), és listájukon MSX játékok is szerepelnek. Az akciójátékok kedvelőinek pedig csak a tűz-re kell tenyerelni, és már irthatják is az ellent. Számtalan Konami, Namco logóval induló játékkal fogunk találkozni a többi mellett... Hagyjuk, hogy elvarázsoljanak minket, ha csak egy pár órára is - hiszen mi másra, ha nem erre születtek? :)



Csere Krisztián



LinkZ:

www.msx.org MSX Central Page (Unix/Linux, VMS, Windows, BeOS, OS/2 stb.)
www.emuholic.com/msx.htm - MSX Portál oldal (hírek, infók)
www.edgeemu.com/emulators.php?sys=MSX MSX Emulátorok
http://www.darkmazda.com/emu/msx/ - MSX Emu + ROMz + Linkz Portál (más rendszerű emuk is)
http://nirvana.usal.es/msx/emulators.htm Victor's MSX Page
http://www.yspu.yar.ru/MSX/emulators/ MSX Forever (orosz Emu + MSX Utility)
http://www.file-hunter.com/ MSX File-ok
http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/3938/z80emu.htm Thomas Scherrer Home of the Z80 CPU Z80 Z80 bázisú gépek emulátorai
http://www.msx.org/index.asp?frame=/emucomp/wincomp2.html - MSX Resource Center Windows-os MSX emuk + ismertetésük értékelésük)
http://www.vgmuseum.com/ The Video Game Museum, ROM vadászoknak kötelező :)
http://www.vgmuseum.com/scans/msx.html MSX Game Flyer-ek
http://www.aamsx.org/rev_sbb.php?lang=en The MSX News Site (újdonságok, hírek, fórum)
http://www.orc.ru/~alik_a/msx_bookmark.html Bookmark Page, kötelező darab, Sok sok MSX game, software, FTP elérések, introk, zenék, fordítások, Privát MSX oldalak
http://sites.uol.com.br/msxfiles/linkse.htm Bookmark Page 2.0 (lásd 1 sorral feljebb)



Amstrad CPC





Ebben a hónapban én már Amigázni akartam, de Reiker megállított, hogy ne szaladjak annyira előre; írjak inkább a Spectrum udvartartásához tartozó Amstrad CPC-ről, Enterprise-ról és Sam Coupé-ról, így most ezek következnek.

Az angol Amstrad Consumer Electronics valószínűleg nagyon irigyelte a ZX Spectrum és a Commodore 64 kirobbanó sikerét, így elkezdtek tervezni egy olyan gépet, ami sok téren ötvözte a két konkurens előnyeit; ezzel bizonyára mindkét gép felhasználói táborát el szerették volna hódítani. Az első Amstrad CPC gép (a CPC a Colour Personal Computer, azaz Színes Személyi Számítógép rövidítése) 1984-ben jelent meg, ez volt a CPC 464-es. A gép technikailag valóban elég bravúrosra sikerült, a 3.3MHz-es Z80A (bár az első prototípusokban még 6502 volt) processzora verte a C64-et, és csak kicsivel volt elmaradva a Spectrum-étól, emellett 64k memória is került bele, ami a C64-ével volt azonos - több volt, mint az akkor elterjedt Spectrumé. Színek és felbontás terén pedig a CPC mindkét gépet toronymagasan maga mögé utasította, a nevét nem meghazudtolóan sokkal színesebb volt: 27 színből lehetett



rajta palettákat kikeverni, amíg a másik két gépnek be kellett érnie a sokkal kevesebb fix színnel. A gépnek több grafikus módja is volt, a mode 0 160x200 felbontás mellett 16 színt jelenített meg (tehát ez amolyan C64 módnak volt tekinthető, de nagyobb színszabadsággal), a mode 1 320x200 mellett 4 színt (ez volt a Spectrum módjához közeli, ismét több színnel), a mode 2 pedig 640x200 mellett 2 színt, ami kétszer nagyobb felbontás volt, mint amiről a másik két gép valaha is álmodhatott. A CPC hangja is elég jól szólt, az újabb generációs Spectrum-okból és rengeteg más gépből ismert AY-3-8912 hanggenerátor figyelt benne, ami ha jól emlékszem 3 egyszerű négyszögjel-generátorral és egy zajgenerátorral operált, továbbá rendelkezett némi burkológörbével, tehát ha nem is vetekedhetett a C64-ben rejtező SID-del, azért igazán atmoszférikus, fülbemászó hangokat tudott kiadni magából. Elvileg rengeteg egyéb hardware lehetőség is volt a gépben: hardware scroll, CRTC tweak-elés, ROM és RAM átkonfigurálás és egyebek, ezek bizonyára rengeteg demós effekthez segédkezet nyújtottak, amiket persze bizonyos játékokban is ki lehetett használni. Az alapgép 2 millió példányban kelt el, ezt követte 1985-ben a rövid életű CPC 664, ami lemezegység támogatásban erősödött, majd szintén 1985-ben a CPC 6128, ami 128k RAM-ot is kapott. Végül, eléggé megkésve, 1990-ben jött ki az Amstrad 464 Plus (64k-s) és Amstrad 6128 Plus (128k-s), melyek rengeteg extrát nyújtottak, 4096 színt, hardware sprite-okat, két DMA vezérelt digitális audiocsatornát, rengeteg új portot és sok-sok egyebet, de ez már nem terjedt el igazán. Volt még egy GX4000 nevű gép is, ez a C64 GS-hez hasonlóan egy lecsupaszított konzolgép akart lenni, csak kártya alapú játékok számára - de ez szintén megbukott.

A gépet a köznyelv Arnold néven is emlegeti (ez volt a gép fejlesztés alatti neve), Németországban pedig Schneider néven vált közismertté, mivel ott sokáig a Schneider Rundfunkwerke gyártotta azt. Kétségtelenül nem ez volt a világ legelterjedtebb gépe, a kevés eladott példányszám magyarázata valószínűleg abban rejlik, hogy túl későn startolt a konkurenseihez, a C64-hez és a Spectrum-hoz képest, a hátrányát pedig soha nem tudta lefaragni. Továbbá gondolom a terjesztés sem volt olyan erős - én például Magyarországon közvetve sem hallottam senkiről, akinek CPC-je lett volna, persze valamennyi lehetett azért az országban, túl sok azonban biztosan nem. Érdekes módon Európa egyes területein meg szinte nemzeti géppé vált: Németországban nagyon jól elterjedt, ott ismerek is CPC tulajokat, Franciaországban pedig ez számított a 8 bites alapgépnek (ott szinte nem is voltak C64 és Speccy felhasználók), rengeteg szoftverház és sok-sok democsapat dolgozott a gépre, nekem is van sok francia ex-CPC-s haverom.

Annak ellenére, hogy a gép nem terjedt el akkora körben, a 80-as évek közepétől a 90-es évek elejéig mégis elég sok cég fejlesztett rá játékokat, főleg a Spectrum-ra szakosodott angolok. Ez nyilván abból következik, hogy a Spectrum játékokat nagyon könnyű volt rá portolni, a gép processzora ugyanaz volt, és ugyanazt a grafikus módot is képes volt reprodukálni. Volt néhány C64 port is (nyilván ezt is a grafikus mód hasonlóságok segítették), azonban direkt CPC játék, ahogy elnézem, nem sok készült; inkább csak néhány francia és spanyol cég fejlesztett ilyesmit, amik így a kis elterjedés miatt nem is vonulhattak be a software történelembe.

Túl sokat nem teszteltem a különféle emulátorokat, így nem tudom megnevezni a tuti nyerőt, de a legtöbb jót a *CaPriCe-ról* és a *WinAPE-ről* olvastam; valószínűleg ezek a legerősebbek, ezek képesek a masszívabb demós trükköket is reprodukálni, játékra pedig gondolom bármelyik megteszi. Játékok, demók és egyebek kérdésében a mellékelt helyeket találtam a leghasznosabbaknak. A TZX Vault teljesen legális, csak fejlesztői és kiadói engedéllyel kerültek fel rá dolgok, így onnan bárki bármit letölthet nyugodt szívvel; a ClassicGaming nagyobb kollekció, az NVG FTP pedig igazán gigászi, ezeken viszont nincs külön feltüntetve, hogy minek a közzétételéhez járultak hozzá a cégek, így ezekről csak az töltögessen le, aki vagy rendelkezik a letöltendő játékok eredetijével, vagy tudja róluk, hogy azok is PD státuszba kerültek.



Hát, úgy nagyjából ennyit lehet egy oldalon írni erről a technikailag jól sikerült, de a pár év késése miatt „meg nem értett" gépről.

Nemes Raymond

emulátorok:
Arnimedes (W/D): http://www.arnimedes.de/
Arnold (W): http://arnold.emuunlim.com/
CaPriCe (W/D): http://www.classicgaming.com/caprice/
CPCE (D): http://cpce.emuunlim.com/
MESS (W/D): http://mess.emuverse.com/
MTMW (W): http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/4428/
NO$CPC (W/D): http://www.work.de/nocash/
WinAPE (W): http://winape.emuunlim.com/

játékok, demók és hírek:
ClassicGaming: http://www.classicgaming.com/vault/
CPC Zone: http://cpczone.emuunlim.com/
Genesis 8: http://genesis8.free.fr/
NVG FTP: ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/cpc/
TZX Vault: http://tzxvault.retrogames.com/Amstrad/

Jelmagyarázat: D = DOS, W = Windows

A ZX Spectrum óriási sikerét megirigyelve egy hong-kong-i cég, a Locumals is elhatározta 1982-ben, hogy elkészíttet egy konkurens gépet, a fejlesztést végül egy Intelligent Software nevű cégre bízták, és megindult a kezdetben Project D.P.C. nevű gép hosszú kálváriája. A gép külseje ronda fekete lett, a billentyűi olcsók és gyengék, és az is elég gázul nézett ki, hogy a joystick a gépre került; ennek persze bizonyára marketing okai voltak - a gépeket főleg a gémerek vásárolták, és a joystick nyilván azt üzente az embereknek, hogy ez egy jó játékgép lesz. Belsőre viszont nem volt egy rossz gép; keveset tudok a programozásáról, a korlátairól és a konkrét részletekről, de a Nick Toop által tervezett Nick video chip és a Dave Woodfield által tervezett Dave audio chip alap specifikációkban eléggé forradalminak hangzott akkoriban, ráadásul jó poén volt, hogy magukról nevezték el a fejlesztéseiket. A Nick akkor még meghökkentően sok, 256 színt jelenített meg, ráadásul az akkor még óriásinak számító 672x512 felbontásra is képes volt; igaz, ezt csak interlace-szel érte el. A Dave 3 négyszög-jel-generátorral és egy zajgenerátorral szólaltatta meg a stereo hangot; ez korrekt volt, nagyjából az Amstrad CPC-vel egyenértékű, de nem annyira extra. Azonban a Dave emellett két darab 6 bites digitális csatornára is tudott hangot keverni, ez pedig már nagyon bulis dolog volt a zenészek számára, sőt ez a chip felelt a memória elérésért is, és gigászi 4 megabyte-ot lehetett vele megcímezni. A gépbe a tervezett gyorsabb Z80B helyett csak 4MHz-es Z80A proci került. Annak ellenére, hogy mennyi memóriát meg tudott címezni a gép, az akkori brutális memóriaárak miatt az első szériába csak 64k került, az elterjedtebb másodikba pedig 128k. A gép 1984-ben jelent volna meg (kezdetben Samurai, majd Oscar, majd Elan lett volna a neve), de hiába volt meg a 80 ezer előrendelés, csak csúszott és csúszott folyamatosan; végül a tervezettnél sokkal drágábban debütált 1985 januárjában Enterprise néven. Viszont ekkor már nem kellett a kutyának sem, az olcsóbb konkurens gépek, a C64, Spectrum, CPC és a többi hatalmas felhasználó, software és hardware bázissal rendelkeztek, az Enterprise-hoz pedig nem volt semmi. Ígértek 1985-re 40 programot, de alig született valami, majd 100-at 1986-ra, de ebből sem valósult meg szinte semmi, végül az ekkor már Enterprise Computers nevű cég csődbe is ment, és megszűnt 1986 közepén. Ezután, 1987-ben megismétlődött az, amit már a Plus/4 esetében korábban is láttunk, hogy egy cég felvásárolta a totál megbukott gépeket, és hirtelen ötlettől vezérelve eladta jó pénzért a „sötét komcsiknak", azaz nekünk, hiszen mi úgyis el voltunk maradva a számítógép témában, nekünk jó lesz ez is. 20 ezer Enterprise 128 özönlött be az országba, és hatalmas reklámhadjárattal árulták ezeket húsz rugóért. A nép vitte, mint a cukrot, és a felhasználóknak csak később esett le, hogy át lettek vágva, miután elfogyott a raktárkészlet, és csak nem jöttek a beígért programok és a support, a sok bepalizott magyar felhasználó magára maradt. Az ország megszívta, akárcsak a Plus/4-gyel; azonban a Plus/4-esekhez hasonlóan az Enterprise-osok sem adták fel (a fentiekből kiderül, hogy miért itt volt a világon a legnagyobb tábora ennek a két gépnek), kézbe vették a dolgokat. Elkezdtek Spectrum játékokat átírni, mivel a gépi hasonlóságok miatt ez lehetséges volt (még a megboldogult *Spectrum Világban* is volt ilyen programátírós suli), meg saját software-t és hardware-t fejleszteni, beindult a klubélet, ami bár nagyon kicsiben, máig is jelen van - ma persze már az egykori Enterprise-osok is inkább PC-znek, most ők irkálják az emulátorokat. Ezeket a mellékelt linkekről lehet lehúzni, játék és egyéb persze a fentiekből következően alig készült ehhez a sajnálatosan hatalmasat bukott géphez.





Enter (W): http://enter.emuunlim.com/
Enterprise Emulator (D): http://www.mumm.ac.be/~cammejpm/enterprise/read3.html
EP32 (W): http://www.hszk.bme.hu/~vb021/
MESS (W/D): http://mess.emuverse.com/
MTMW (W): http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/4428/
Penelope (W): http://web.axelero.hu/tomcr/

Jelmagyarázat: D = DOS, W = Windows

A SAM Coupé a CPC-nél és Enterprise-nál is sokkal később próbált a Spectrum babérjaira törni, annak felhasználótáborát elhódítani, ráadásul ezt teljesen nyíltan tette, amolyan nem hivatalos, nem Spectrum hardware kompatibilis (igaz gyengécske software emulátor volt a ROM-jában), Spectrum rajongók által Spectrum felhasználók részére fejlesztett új generációs Spectrum-ként próbálta hirdetni magát. A hosszú fejlesztési és reklámozási periódusban ez a gép vált a Spectrum-osok Szent Gráljává, ugyanúgy, ahogy a Phase 5 soha meg nem jelent A\BOX-a az Amigások számára. A gép fejlesztői Alan Miles és Bruce Gordon voltak a Miles Gordon Technology-tól (az első csődjük után SAM Computers Limited-ként folytatták), ami a gép 1989-es megjelenése előtt Spectrum kiegészítő kártyákat gyártott, ahogy a Phase 5 is az Amigákhoz. Bár a Spectrum-osok nagyon várták a gépet, ami úgy volt hirdetve, mint „A logikus Spectrum upgrade", rögtön ki is ábrándultak belőle, amikor az lemezegység nélkül jelent meg; majd még jobban, amikor kiderült, hogy eléggé bugos a gép ROM-ja. Bár a gép kapott némi software támogatást, volt rá néhány olyan sikerjáték, mint a *Prince of Persia*, esélye sem volt, hogy a kezdeti nehézségek után, a 90-es évek elején, új 8 bites gépként igazán elterjedjen. 1992-ig még gyártották, ám ekkor az új cég is csődbe ment, ez pedig pontot tett a történet végére. A gép képességei egyébként az Enterprise-hoz és CPC-hez hasonlóan nem voltak rosszak, itt is csupán az időzítés és a marketing csődjéről beszélhetünk. A SAM-ben egy 6MHz-es Z80B dohogott, belülről 512k-ig, kívülről 1 gigabyte-ig lehetett bővíteni a 256k-s memóriáját, ráadásul a Philips SAA 1099 audio chip is sokat tudott (6 stereo csatornán FM, zaj vagy 4 darab 4 bites digitális jel is mehetett), ahogy a Motorola MC 1377P video chip is (128 szín bizonyos korlátokkal, a felbontás pedig 512x384 interlace-ig is felmehetett). Ráadásul nagyon sok hasznos port is került rá (háló, egér, 2 joy, MIDI, fényceruza, magnó, mikrofon, SCART és sok egyéb), és külsőre is szerintem egyszerű, de tetszetős volt. Bár bizonyára a gépnek nem lett túl nagy felhasználóbázisa, az igazán rákattant keménymag máig is foglalkozik a SAM-mel, ők termelik ki természetesen az emulátorokat, és ők gyűjtögetik össze a megjelent anyagokat, lásd a linkeket. A SAM tehát ismét egy olyan gép volt a sok közül, ami a Spectrum vállán akart a napra törni, de csúfosan elbukott, akárcsak a többi.

Nemes Raymond





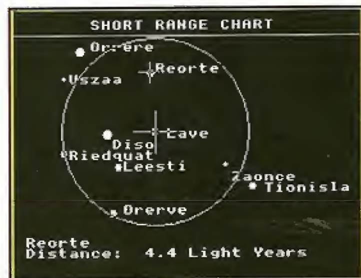
ASCD (D): http://www.keprt.cz/progs/ascd/
NVG FTP: ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sam-coupe/
SamEmu (D): http://www.keprt.cz/sam/samemu/
SimCoupé (W/D): http://www.simcoupe.org/
Ultimate SAM Site: http://www.sam-coupe.co.uk/

Jelmagyarázat: D = DOS, W = Windows

Kult játékok

Elite







Az eredeti *Elite* 1984-ben jelent meg egy hazánkban nem túl elterjedt 6502 alapú gépre, a BBC Microcomputer-re, az Acornsoft kiadásában. A játék hatalmas siker lett, nagyon sok ponton forgatta fel a játékipart. Valószínűleg ez volt az első olyan vektorgrafikás 3D játék, amiben teljesen szabad 3D mozgást végezhetett a játékos (a *Battle Zone-ban* és *Tempest-ben* ugye csak 2D mozgásunk volt, még ha ez utóbbiban eléggé torzított síkban is); ráadásul, bár elsőre csak egy vektoros, lövöldözős játéknak tűnt (persze már ezzel is stílust teremtett), 8 kisebb fiktív galaxis 2000 bolygójának komplex gazdaságában is részt vehettünk (gazdasági szimuláció, kereskedelem), és több küldetést is végre kellett hajtanunk. Szinte egy *Star Wars* szerű univerzum nyílt meg előttünk, amiben, mint Han Solo, szabadon barangolhattunk, kalózkodhattunk, lehettünk kalózokra leső fejvadász, menekülhettünk rendőrök elől, fosztogathattunk roncsokat, bányászhattunk aszteroidákat, fejlesztgethettük az űrhajónkat, csempészhettünk kábítószert és rabszolgát, és felvehettük a harcot az egész galaktikus szövetséget fenyegető gonosz idegenek ellen is. Mindezt a két zseniális programozó / játéktervező, David Braben és Ian Bell képes volt 32 kilobyteba begyömöszölni annak idején, igaz ez két év fejlesztésükbe telt. Természetesen, ahogy a sikerjátékokkal lenni szokott, ezt is portolták szinte minden létező, populárisabb gépre (C64, Amiga, Spectrum, NES (!), PC, és a sor még nagyon hosszan folytatható), így a játék végül több millió gémert szippantott magába világszerte. Én őszintén szólva annyira nem mélyedtem el benne; csak néha ültem le lövöldözni vele, a kereskedelemhez azonban már nem volt türelmem, viszont nekem is sok haverom tűnt el az *Elite* univerzumban hónapokra, mindig újságolva az aktuális besorolásukat (az *Elite* volt a legnagyobb elérhető, és mindenki által hőn áhított rangfokozat, ehhez 6400 ellenfelet kellett lelőni), meg aktuális küldetésüket, körözöttségüket és a hajójukon található rakományuk milyenségét és mennyiségét. Jól illusztrálja a játék komplexitását az is, hogy a rég kihunyt egykori konkurensünk, a *Commodore Világ* is 8 számon keresztül foglalkozott a játékkal, ráadásul mindig több oldalon. A két alkotó később sok jogi és személyes vitába keveredett (a net-en meg flamewar-ba); ha minden igaz a folytatások kapcsán, amiket már csak Braben cége készített: a *Frontier: Elite II* 1993-ban jött ki, a játszhatatlanul bugos *Frontier: First Encounters* pedig 1995-ben. Bell nagyrészt visszavonult a játékiparból, pillanatnyilag amolyan (saját szavaival élve) technosámánként él, mint matematikus, lemezlovas (Dirac Delta néven), testfestő és még sok egyéb, mellesleg az ő *Elite* site-ja a leghasznosabb a témában a web-en, legalábbis szerintem. A játék rengeteg különféle hivatalos és nem hivatalos portját összegyűjtötte (néhány verzióval jelen sorok írója is besegített), és ezeket mind letölthetővé is tette, emellett közzétette a gyári kézikönyvet és sok egyéb hasznos dolgot is, sőt az *Elite* 15-ödik évfordulójára kiadta az eredeti BBC játék teljes forráskódját is.



A játékot valószínűleg a komplex világa és gazdasága miatt nem klónozták le jó ideig, hiszen a 3D motor mai szemmel már nem nagy kunszt. Az eredeti forrással azonban fény derült a legapróbb titkokra is: hogyan generálódtak a bolygók, azok pontos koordinátája, neve, leírása, gazdasági és technológiai fejlettsége, élővilága, politikai berendezkedése és miegyebe, így elhárult az akadály a 100 százalékosan pontos remake-ek megírása elől. Mondjuk még így sem kezdtek el özönleni az *Elite* remake-ek; sokan belekezdtek egybe-egybe, de néhány korai demót leszámítva csak egy igazán komoly próbálkozás készült el teljesen, az *Elite - The New Kind*, ami nyílt forráskóddal jelent meg, ez pedig megint lökést adott másoknak is, elkezdték ezt más gépekre portolni, és még tovább fejleszteni. A *The New Kind* készítője, Christian Pinder egyébként dolgozik egy *The Darkness Falls* című ingyenes folytatáson is, az is egy remek darab. Bell adakozó kedve átragadhatott Braben-re is, ő az általa készített PC-s és Amigás folytatásokat tette kvázi közkinccsé az *Elite* Club site-ján; a játékok ugyan nem teljesen public domain státuszban vannak, hanem shareware-ek, de ahogy elnéztem a letölthető verziók is teljesek, és a harminc nap letelte után is csak 5 fontot kell darabonként fizetni értük, már ha az ember becsületes.

Nyilván mindenkiben felmerül a kérdés, hogy mi jön ezek után. Pinder nyilván egyre szebbre és jobbra gyúrja ki a remake-jét és folytatását, érdemes lesz követni a fejlesztést, ezeket pedig mások még tovább fejlesztik, portolják más gépekre (született például egy GamePark 32 port is, ami egy koreai, GameBoy Advance-nél is erősebb handheld gép), és természetesen bármikor jöhetnek olyan új emberek is, akik a nulláról még jobb remake-et csinálnak. Braben pedig már két éve dolgozik cégével a sorozat negyedik hivatalos részén, amit jelenleg *Elite IV-ként* emlegetnek, de aminek még nincs végleges neve. Ez minden bizonnyal vizuálisan is minden hasonló játékot verni fog, legalábbis illene neki, hogy méltó maradjon a nevéhez, és nyilván minden korábbinál nagyobb, komplexebb és életszerűbb világot fog elénk tárni, amiben aztán hosszú hónapokra elmerülhetünk, ráadásul ezúttal már multiplayer-ben, talán több ezer emberrel egyszerre. Reméljük erre már nem kell sokat várni.

Nemes Raymond

Hasznos site-ok a témában:
Ian Bell Elite Site-ja:
http://www.iancgbell.clara.net/elite
David Braben Elite Club-ja:
http://www.eliteclub.co.uk
Elite – The New Kind és Darkness Falls:
http://www.newkind.co.uk
EliteGL: http://www.geocities.com/mef123.geo/elitegl.htm
glElite: http://glelite.sourceforge.net
Elite Platinum: http://www.alioth.net/~mufossa/Elite/Platinum/platinum.html
Mostly Harmless:
http://a-bainbridge.members.beeb.net/mostly_harmless

Visszatekintő

1992. november

„Egy életed, egy halálod, marha vagy, ha elszalasztod!" – állítja Zolee a szinte hibátlanra vizsgázó *Zool* kapcsán – lásd címlapfotó, mármint *Zool-t* – ki típusára s fajtájára nézve hangyaninnya platformhős. Hallgassuk bemutatkozását! „Hora! Horaaaa!" !TAPOS! A Gremlin gondozásában megjelent, majd későbbiekben folytatást is nyert *Zool* szinte már szemérmetlen mód tör a SEGA féle *Sonic* – „kékdünzsisznó" platformhős, bár Martin szerint kv(h)ázimacska – babérjaira, mely tényállás révén 1992 utolsó negyedévében roppant nehéz feladatnak tűnik *Zooltól* mentes, avagy mentesített Amigát találnunk. Lesz belőle PC változat is, de még nincs, úgyhogy úgy teszünk, mintha nem lett volna. Pedig de. A C64-re is átírt grafikus kalandjátékok egyik legszebb, leghosszabb s egyben legkomplexebb műve köszönthető a *Soul Crystal* c. adventure-ben, melynek német nyelvű változatáról teljes megoldást találhatsz a tárgyalt számban. Nem tréfa ez: „WENDE ZIEGELSTEIN AUF PLATTFORM, ZIEHE FALLGLITTER." Most pedig Psygnosis. A kilencvenes évek első felének meghatározó szoftverháza egyazon hónapban jelentkezik a mitikus *Shadow of the Beast* harmadik részével, illetve az *Air Support* néven nyomulgató harci-taktikai repülőgép szimulátorral. Túl az egész hihető játékmeneten, utóbbi anyag különlegessége a dobozban mellékelt 3D-s szemüveg. Vélhetően vannak közületek, akik ismerik az élményt: fogod, felrakod a papírszemcsit, és a látvány térhatásúvá lesz. Vigyázzunk csak az ilyennel ugyanakkor: a relatív közelmúlt során egy neves videokártya gyártót a törvény színe előtt ért komoly elmarasztalás, lévén a cég akkori csúcsmodelljeihez mellékelt 3D szemüveg kompatibilitást az egészségügyi elvárásokkal – nem élvezett. Arról nem is szólva, hogy a szerkezet 3D szemüveg voltának dacára is teljesen 2D-nek tűnt. Vissza kicsit a Fenevadhoz és az Ő Árnyékához: a *Shadow of the Beast* mondakör harmadik, s egyben legjobb tudomásom szerint záró fejezete ugyan nem képes a sorozat tetőpontjaként felfogható második epizód egyértelmű felülmúlására, ám az első folytatás címzenéjét a mai napig érdemes felkutatnunk – javasolt források: netes Amiga .mod archívumok; vagy ha érdekel valakit, majd jól rádumálom kmm-t hogy rakja fel a honlapra, letöltésre. 1992 novemberében szokatlan mennyiségű stratégia fut be, méghozzá a meglehetősen komoly fajtából: *Scenario* – a C64-re megjelent stratégia színes, akcióelemekkel gazdagon tűzdelt játékmenetével vonja magába a kor játékosainak komplett szabadidejét, míg a PC-n debütáló *Samurai – The Way of Warrior* már '92 utolsó negyedévében is körvonalazni képes a professzionális stratégia fogalmát. Gyakorlatilag a *Shogun* elődjének tekinthető anyag ez. Azaz az. Figyelmet érdemel az *A-Train* is, mely a *Railroad Tycoon* s *Sim City* legfőbb erényeit párosítván szavatol merőben újszerű tapasztalást az erre fogékonyaknak. Japánból származik, ott *Take the A-Train III* cím alatt jelent meg – az érdekesség az, hogy a második epizód is boltokba került angolul - *Railroad Empire* címmel, a Seika gondozásában, négy évvel korábban. Temesvári Tibor főcíme: Nehéz Program. Van itt *4D Sports Tennis*. Hogy mitől lehet egy tenisz 4D '92-ben? Kiderül az írásból. A nyolcvanas évek végétől aktív, pajzán franciák alapította Coktel Vision – emlékezők kedvéért: *Legend of Djel, Emmanuelle, Geisha* - e hónapban a szórakoztató informatika mezején értendő pályafutását a *Bargon Attack* kódjelű grafikus kalandjátékkal folytatja, méghozzá Amiga platformon. Idegenek támadják meg a Földet, káosz, rémület, elfogy a kóla, de itt van a *Bargon Attack* videójáték bajnok – te, s te, s jómagad – kinek esélye van visszaverni a Romlottmustárszínű Csápoló Gülüremek rémisztő rohamait. Hát ez ql. Nyugirugó – a játék fényévekkel jobb, mint az alaphang. Itt van a Simulmondo – taljánok, akárcsak a későbbi *Screamer* sorozat kiagyalói – gondoskodása révén felcseperedett *Diabolo* is, ugyancsak ninnya, ám nem hangyából. Emberből. Az Amiga, PC adaptációkat egyaránt megért platformjátéknak pszichológiai mélyponton van lelke lezárnia önnön cselekményszálát. Az ilyesmi gonosz dolog. Címlapon *Zool*, ráadásul tíz éve ugyanabban a pózban – hát sohasem fárad bele?!

Gyalog Zoltán

Címlapon: Egy Chupa Chups szponzorálta Sonic wannabe zoodool az arcunkba.

„A program komplexitása, grafikai megvalósítása, egész hangulata a jövő század űrkorszakát hozza tévéink képernyőire." Erre mondaná kmm: LOL.

Az alant megtekinthető grafika volt az, amitől a kor recenzensénél légzési problémák jelentkeztek. „Az év legjobb játéka?" Persze, hogy NEM.

GERICOM

m o b i l e   w o r l d

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író / 16x DVD Combo Drive
- ATi Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

419.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

469.900 Ft

MASTERPIECE PER4MANCE

MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook!

Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881





X5

VILÁGÚJDONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Wireless Lan opció

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

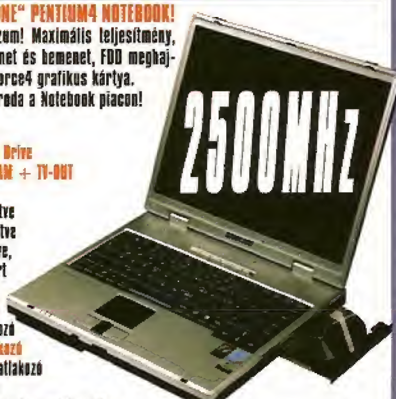
429.900 Ft

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!

- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben



- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

409.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

459.900 Ft

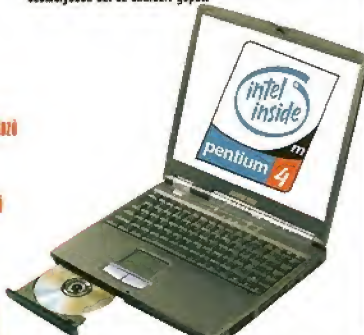
SILVER SERAPH

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

389.900 Ft

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



GERICOM FRONTMAN FORCE

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép!

Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. A kristálytiszta 17" TFT kijelzőn akár TV adást is nézhet! GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!

- 17" TFT (1240x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- 8x CD író / 8x DVD meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA, 3x USB, PS2 port
- TV Tuner!!!
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 405mm x 334mm x 48mm, 7.3kg



419.900 Ft

Gericom ingyenes kiszállítás megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalanul a házhoz szállítjuk!

GERICOM CO. KFT	7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
GARDEX	9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu
CÉDRUS COMPUTER KFT.	1103 Budapest, Ömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu
B & T Irodatechnika Kft.	5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu
ACOMP PEST	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS CENTER	1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

KARÁCSONYI AJÁNLATOK

WEBSHOX PLUS



GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

BOMBA ÁR!

- 14,1" TFT kijelző (1024x768)
- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

289.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR-333 RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

149.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

194.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 128MB DDR RAM

99.900 Ft

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 40x SONY CD író
- 256MB DDR RAM

119.900 Ft

BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

72.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Design by Izzo

Csevegő

576KByte „Csevegő", 1329 Budapest, Postafiók 24
576KByte@576.hu

Hola 576!
Pár napja elgondolkodtam az 576 eddigi életén. Már 12 éve létezik a lap. 12 ÉVE! Azért ez nem kis teljesítmény! Gratula érte! Még a kereskedelmi adók sem élnek meg ekkora kort. Nah, inkább elkezdem a levelem! Szal, amikor megkaptam a legújabb 576-om, a Prodigy CD-m, és a havi zsepénzem (Mindet egy nap!), nagyon megörültem. (Ez kcsit laposra sikeredett, mind1...) Borítóra tekintve a Haegemonia képe tárult elém. Ekkor még nem is tudtam, hogy ez a JÁTÉK KÖZBEN készült, de tecoett. (Nem a játék közben készült. Ugyanakkor KÉSZÜLHETETT volna a játék közben is. Csöppet kétértelmű volt egy bizonyos sor abban az élménybeszámolóban. – Reiker) Hogy a magyar srácok ilyet produkáljanak... BRUTÁLIS!!! A lap belseje monnyuk nem sokat változott ugyan, de a tartalom határozottan jobb lett! Ez a második legjobb „alkalom" amit olvastam! (Az első, a 2002 októberi szám volt, a legleisó 576-om.) Azt sajnálom csak, hogy GyZ és dracoo-[notenough] ilyen kevés cikket írt! Mindketten nagyon jók, miért kaptak (ill. nem kaptak) ennyire kevés játékot? (Zoli túl későn tért meg a lap kebelére, Dracoo meg tanult. Sokat. Gondolom azért, hogy egyszer, később hasznos tagja legyen a társadalomnak :). – Reiker) Jah... GyZ... Aszontad az előző bevezetőben, hogy az IceWind Dale][tesztje egy hónapot várat magára, hogy rendesen ki tudjátok vesézni. (Nem GyZ mondta, és nem a bevezetőben. Így sajnos reklamációt nem tudunk elfogadni. – Reiker) Hát boncolás az mögvöt, de a vese a helyén maradt. Nem túl tartalmas cikk. Kár érte! KÉPALÁÍRÁSOK! Végre! Van reménysugár! (Elvakítja a szemem, nem tudok írni tőle!!! :)
Ugyan ebben a hónapban csak néhány teszthez voltak eme színesítő pársorosak, de ez is valami! Haladunk, gyerekek! Pink pages... >:) Cuki kis leányálmok! Remélem minden hónapban lesznek! Amúgy elmesélhetnéd, hogy mi történik az 576 háza táján! (Magyarul a midennapotokat írd le plíz! IDE:) (A mindennapok üdítő munkával telnek. Lapzárta után alvás, majd egymás cirógatása *Half-Life* keretek között. Aztán új szám tartalomszerkesztése, majd munka. Izgi? – Reiker) Hát a pontozással már godjaim vannak: Van aza Magic: The Gathering. (Remélem jól írtam!) Nyóc pont. (pont :) Meg ott van az Unreal Túrhament 2003: 7 pont! Hogyisvanez? Egy kártyajáték leveri az Unreal-t??? (Ja. Megesik. – Reiker) Na, remélem megmagyarázod! (Persze. *Magic Online*: kitűnő játék, *UT2003*: nem ANNYIRA jó játék. – Reiker) Csevi: Thx, hogy betetté! (ÉnvötamaLezliDääärkl) (Megint? – Reiker) Grat Geronimonak, a Semmiről szóló tanulmányához! Nagyot alakított!
SHODAN

Hello KByte.
Az októberi adag ugyan még nincs meg,de nemhinném hogy gyökeresen változni fog 1-etlen szám alatt(jaj csak ezt ne mondtam volna,bármit csak ezt ne:) Megpróbálok koncentrált és lényegretörő lenni,csak röviden. A küllem: Maga a tökély,felesleges tovább ragozni,ezzel már csak a régi idők szuperháztáji káosza vetekedhet,tehát énnekem a tökéletes letisztúltság is és a poénoktól nyüzsgő kaotikum is tetszene.Nehéz lenne választani,talán osszátok kétfelé az újságot.:) A cikkek: Hiányoznak a cikkekből az adott játékból kiragadott játékélmény közbeni pillanatképek érdekességek, poénok, megdöbbentő, eddig még nem látott dolgok,hibák.Olyan felszínes sablon szerint épülnek fel a cikkek hogy az már fáj.nemlehetne egy picit a játékkal való játszásról írni?,nagyvonalakban a végigvitelről,hogy mik várnak még ránk?Néhány gamenél azzal gondolattal lapozok hogy ...micsoda gépies módon, ezer cheat-el vergődhetett át egy két kötelező pályán... (Ebben van valami. Én is god mode-ban írom a Csevit :) – Reiker) A lényeg: Olyan,az élet által már poénosra vert,megérlelt,még ki nem halt Gamer-ek alkalmazása akik az első gyorstöltők pergő számait lesve együtt nőttek a hardverrel és egyetlen CoV-ot szorongatva próbálták kitalálni abból a kis feketefehér képből hogy vajon az F-14T-ben el lehet már szállni a hajó mellett? (Gyorstöltők? Hol voltak a (h)őskorban gyorstöltők?! – Reiker) neki is lehet majd ütközni? és akiknek mára a kedvenc szavuk a „syntax error", ők igazí lelkesedéssel fognak írni a mai látványvilágról és könnyesszemmel fognak emlékeztetni arra honnan is kezdtük.........
Valaha voltak ilyen emberkék a lapnál,vajon kik?, és miért röhögtem hangosan a csevegőn.....(is)
„Tábornokok! vissza a harcálláspontho2":) (Efféle alakok jelentkezését mi is szívesen fogadnánk. Kár, hogy legtöbbjük mára már kötelességtudó családapa. Szerencsére?! – Reiker)
Üdv.Sok lelkes olvasót lapnak!
Szés István „FOX"
Leányvár

Gyors leszek !
Szerintem elég sokan vásárolnak Zegen 576Kbyte ot. Erre beraktok októberi csevibe olyan hozzzászólást ami nekünk Zegieknek sértő. Igaz csak 1 mondat de akkor is :(. Én pl minden számot megvettem eddig (még gyülyteményem is volt de költözésnél azzal csomagolta muter a porcelánokat :|)
Szerintem megtalálod azt ahozzászólást ! De idézek : „Ügyis a tartalom a lényeg ! De azért a Zalai Kanászkürt szintjére ne fogjátok vissza magatokat „ ezt írta Sly a 6569-es. Nem nagy gáz de akkoris egy pillanatra elkeseredtem és le is raktam az újságot mert elvette az odafigyelő erőmet.
bye
g.peter

Elnézést kérünk minden kedves zalaegerszegi olvasónktól, akit esetlegesen megbántottunk Sly levelének közzétételével. Tényleg ez lett volna a levelének legjelentősebb momentuma? - Reiker

Maximális Tiszteletem!
Nemtom mi volt ez a hónapokig tartó (cenzúra – „piszmogás" – Reiker), hogy mindent szétgányoltátok, de mostmár azt kell hogy mondjam (hál' istennek) hogy az újság megjelenésben pozitív irányba halad. A mostani számból nekem két dolog tetszik kifejezetten: tartalomjegyzék jön be (ebbe belene piszkáljatok legfeljebb a haegemóniás képeket cseréljétek le), meg hogy a csevegőnek kék lett az alapszine. Az egy dolog hogy kifejezetten komálom a kéket, de a csevinek ez kifejezetten jól áll. Csak azt nem értem, mi a (cenzúra – „manipuláltál" – Reiker) bele a mostani borítón lévő 576 jelbe? (Azért, mert meguntuk a konstans nyafogást a **KByte** logó miatt. – Reiker) Épp kezdem megszokni az ezelőttit. Bár annak a cserének máig sem látom az értelmét... (Nna, ugye. – Reiker) Erre meg ideraktok valami nyeszlett tápjólefetyői (Az előző levélből okulva: előzetesen is elnézést kérünk minden Tisztelt táplólefetyői olvasónktól... - Reiker) stíluson alapuló 576-ot?! Ráadásul a borító felső és jobboldalsó részénél 1.5-2 centis fehér rész, kidíszítve pár játékcímmel és egy vonalóddal. Hát enyhén gyökér. (Talán többet kéne képtárba járni diszkó helyett, hmmm?! – Reiker) Tod mi nyomja el ezen hibákat? A Haegemoniás kép!!!
Hát az extrabrutál lett! Ha a játék grafikája feleilyen vagány lesz akkor egyszerűen-nagyszerű. Mindenesetre azt remélem hogy nem fog hasonlítani az Imperium Galactikára hogy annyi hajót kell itt is építeni hogy az már nem állapot. (Ebben semmiképp sem hasonlít. – Reiker) Mert ez volt az amiért a sarokba vágtam az IG mind a négy cd-jét. Ahányszor nekiültem multipléjer alapon játszani a gép ellen (mikor a külön cd kell embernek, kra' han'-nak meg a haradiknak) annyiszor hagytam ott és mentem a nyugtatókért. Mer a végén mikor én meg az a (cenzúra – „rosszarcú" – Reiker) Kra' Han' maradunk olyan Napokig (ténylegesen 24 óráig!) tartó fegyverkezés folyik hogy a mentő visz el szívelégtelenségben. Mert csak százmittoménhányezerfőscsatahajóflottával tudom legyűrni. Szal ha itt is ilyen lesz, akkor inkább hagyjuk.
Más: Tom hogy a Tomb Raider 6 késik jövő februárig de valami előzetest jó vón hár leadni mert elvonási tüneteim lettek:- elkezdtem az 1-el játszani-holdkóros lettem és mindennap arra ébredek hogy a másfélcentis hajamat fonom próbálom befonni Lara Croftos hajra. (Jó. Legközelebb Nemes úr – a **KByte** első számú Croft-fetisisztája - összedob egy duplaoldalt. – Reiker)
Hát asszem ennyi, visszatérve az 576 külselyére (Itt szúrná be CoVBoy, hogy: Lyally! – Reiker) még csak annyit hogy az emulációt, meg a visszatekintőt pateroljátok ki! (Nem. – Reiker) Mert semmi értelmük sztem. (Szted. – Reiker) Meg hogy magyarázd már el mi a külömbség a „kult" , „lokalizált" meg a „bugdet" játékok között, mer ez nekem magas. (Kult[usz] – régi idők nagy játéka(i). Lokalizált – magyarosított, háziasított, domesztikált, lefordított. Budget – Olcsó, alacsony árkategóriás. – Reiker)
Kösz hogy „meghallgattál", de ha meg is fogadod amit ajánlottam akkor azt méjobban megköszönném.
U.I.: Visszajött GyZ? Haj de jó! Akkor vezesse ő a csevegőt, az ő stílusát különösen bírom. (Próbálkozott, de a többiek ragaszkodnak hozzám. Bele kell nyugodni :(– Reiker)
Maximális tisztelettel: Hegyi

Csipás szemekkel ébredek. Körülnézek. Balomon még mindig ugyanazok a poszterek málladoznak: 1 db Venturi Fétish (Salomon matricával az elején), 1 db Colin Macrae Rally, 1 db Gyűrűk Ura, valamint 1 db Jégkorszak (nagyon tuti az a film). Jobbomon aole vera illatú cipők korzóznak. Hiába, ilyen a kollégiumi élet. Álomosan kicsoszogok fogat mosni. A Signal megelőzi a fogszuvasodást, sőt még nálam is gyorsabb: előbb szeretne bejutni a számba, mintsem én kinyitnám azt. Nagy harcot vívunk mi ketten: én és a fogkefe. Lehet, hogy meg is éneklik majd, mint a Nagy harcot a mosdóban. Második körban sikreül bejutnia: Sikál. Sikál. Elgondolkozom, milyen órával kezdünk...? Megtántorodom, hátrahőkölök és szédülök. Grrr. Fizika. Te persze nem érted, hogy is érthetnéd, hisz nem ismered a fizika tanáromat. Én viszont igen. Sajnos igen. A kövtekező pillanatban már ülök a padban és fülembe cseng a közismert rigmus: „Toll, számológép! Toll számológép van a padon! Mi van apám, nem hallod?! Azt mondtam, toll, számológép, és semmi más!" Itt már tudtam, mire számítsak. Aztán röpl

(röpke, röppentyű avagy röpdolgozat - ízlések szerint) közben még elhangzik egy-két ilyen is: „ Hé, te! Te ott! A sajátodat nézzed! Mínusz egy pont!" Aztán doga után megkapjuk a mai napi fejadagunkat: Fizika tanár magyaráz - zombie-nyuszie figyel. Fizika tanár magyaráz - zombie-nyuszie elveszti a fonalat. Fizika tanár magyaráz - zombie-nyuszie bambul. De egyszer mégis felébredek. Az egyik számítás eredménye 42 lett. Kellemes bizsergés fog el. Eszembe jut Douglas Adams. És már szállnék is egy másik világba Arthur Denttel és Ford Prefecttel, de kicsengetnek.

A későbbi órák is hasonló unalmas egyhangúságba fulladnak. Végül, a délelőtt megkoronázása képpen elballagok az ebédlőbe. A mai koszt: Zacskós leves konyhásnéni módra, egyéni hajszálakkal + valamilyen felismerhetetlen főzelék hasonló ízesítéssel. Ebéd után felmászok a harmadikra, a szobámhoz. Ilyen kezdés után a délutántól sem várok sokat. De akkor megtörténik a csoda!

Az ágyamon egy nagyalapú borítékot találok. Először lassan, óvatosan közelítek, de nem bírom tovább, és rávetem magam, mint etióp gyerek a segélycsomagra. (Az előző előtti levélből okulva: előzetesen is elnézést kérünk minden Tisztelt etióp állampolgárságú olvasónktól... - Reiker) És akkor eláraszt a fény. A címlapon Haegemonia, a bevezető brilliáns, színes oldalak, a csevegőben Geronimo barátom két levele, akinek, ha netán én is bekerülnék üdvözletemet küldöm, és végül, de nem utolsó sorban GyZ. Ettől a pillanattól kezdve mindenhova magammal viszem az 576-ot, és mindenhol ezt olvasom a nap végéig. Csakhogy véget ér egyszer ez a nap is, és én lefekszem aludni, nehogy holnap megint csipás szemekkel ébredjek.

Üdv.: zombie-nyuszie alias Szij Péter

Hi 576!

Szóval: nem igazán változtatni szeretnék a lapon, csak kiemelném mi az, amit a múlt hónapokban jól csináltatok, és folytatni kéne. A legszembetűnőbb (a borítón kívül - ez nem baj, ha változik, ti mondtátok: Újság) a színes lapok. Nagyon feldobják a lapot, és van, hogy csak úgy csuklóból hatszázszor végiglapozom emiatt. A mostani számban például van egy nagyon szép kék oldal, de jó a piros, fekete is, de semmiféleképpen ne legyen az egész fehér vagy fakó!

Az oldalszám mindenképpen egyedi, de valami hasonló már volt nektek. A baj vele, hogy nehezebben fogja föl az agyam, mint a számokat. Maradhat. A képeket pedig ne csak túlnyomórész a lap tetejére rakjátok, volt már a kezemben hasonló, de nem tetszett. És visszajöhetnének a középső képek is. Itt meg is említeném a képaláírásokat, gondolom sokan nyaggattak titeket miatta, akik némileg csitultak a mostani szám után. Ez jó, legyen több is, mint a régi szép időkben! (Gyúrunk rá. - Reiker) Rovatokból jó lenne, ha folytatnátok a hardwaret, és ami nagyon fontos: a Counter-Strike rovatot. Lehetne benne a 1.5-ről, a hamarosan(?) megjelenő 1.6-ról. (Ezért is örültem a FoP-os interjúnak.) Na meg a versenyekről, magyar mapokról, ígérgetésekről a bétákkal kapcsolatban, magyar szerverek, meg több ilyen, többeket érdeklő / érintő dolgokról - hogy mindig legyen valami téma. Ezekre megelégednék egy oldallal is (persze képekkel). Kérhetnétek segítséget a counter-strike.hu-tól. Nekem ez kéne a legjobban az újsághoz. (Nem vagy egyedül. Hölgyeim és Uraim – ha még egy tucat levél jön a témában, ünnepélyesen megígérem, hogy a hardcore *CS / HL / DoD* coverage hamarosan rágördül az ütemtervre. Tessék lazítani, hátradőlni, írni. – Reiker)

Az megintcsak jó, hogy mint régen, most is különbözőek a betűméretek, a helyhiány kompenzálása érdekében. És a Reiker beszúrásai is jók, egyrészt látszik, hogy valaki olvassa megjelenés előtt, másrészt jó poénok jönnek ki belőlük (lásd: cisco, Bagdad, Rebellion). és a helyesírási hibákra most nem is tudok így hirtelen felindulásból példát mondani, de pár bakira emlékszem. A játékok címeinek stílusa is megfelelő meg az értékelő doboz (?) is.

De hogy ne csak dicséret hangozzon el, megemlíteném, hogy az osztálytársaim nagy része gurus vagy gémsztárosos (azért van 576os is!). Megkérdezem hát, miért. Aszonnya: nincs cédé. Ezt nem ragoznám, mintha valamit érnének is a demókkal, meg minden (GyZ ezt korrekten el is mondta, nem akarom ismételni). Utána az ár, erről is volt már szó CoVboy idején. És a végén mikor nem tud kitalálni semmit: a cikkek minősége. Hát hogy mondhat ilyet egy olyan, aki nem is olvas 576ot?! Erről is le lehet vonni a következtetést az emberről és gondolkodásáról. Ezeket azóta sem veszem komolyan. (*GameStar* gyepálás jött, kivágtam. – Reiker) Visszatérve az újsághoz, már csak egyvalamit említek meg: Csevegő. Ne féllyé, nem a poénokról, hangulatról lesz szó, hanem arról, hogy a színek itt teljesen nem jönnek be. Nekem ez így olyan frusztráló (vagy mi). Más színeket használjatok, a sorközt csökkentsétek, a háttérbe meg lehetne pucérnős kép, az előtérbe meg szintén.

A rózsaszín oldalakat folytatni kéne, tök jó...hehe.

Az UT2003- mal meg teljesen igazatok van. Aki nem ért egyet vele, az elfogult rajongó. És nehogy megint csináljatok a következő számban valamit amivel jobb pontot kap (lásd Warcraft 3) a sok elégedetlenkedő miatt. (Nem azért „korrigáltunk". Azért, mert múltban tényleg jó. – Reiker) Ez tényleg objektív újságírás. (Hoppá! A „Hónap Bókja"!!! Taszajtsd át a postacímed apa, megszórunk valami ajándékkal. Ennél kedvesebbet még nem mondtak nekünk... - Reiker) Csak így tovább!

És mivel ti vagytok az istenek császárainak a királyainak az apjának a mátrixon túli teremtője és teljhatalmú vezetője, lenne egy kérésem. CSezek. Ehhez ugye kell HL. Meg is van asszem három is, de egyik sem igazán jó. Az egyik nem rak textúrákat az objektumokra, a másik megakad az installálásnál, a harmadiknak meg mittoménmibaja, de valahogy összehoztam (részletkérdés, hogy a menüben a háttér előtt HL-logo csúszkál, de nem keresem vissza mit nem kellett volna átmásolnom, örülök hogy tudok játszani – megintcsak részletkérdés hogy játék után nem kapcsol ki a gép). Egyszóval: küldjetekmárlégyszegyhalfleot,tudomhogycsakháromezerdenaaaaaaaaa. Ehhez nem sok reményt fűzök de akkor hogy szerezzek egyet? Mámint postán hogy kell a postán, és mit feladni. Hogy erre ne keljen válaszolnotok, csak küldjetek egy HLt. Naaaaaaaaaaléccccíííííí. (Nem. Hess. – Reiker)

Elég levelesre sikeredett, meg hosszúra is, de ha egy régi olvasótok először ír, megesik.

Elő azért nem fizetek, mert, kilopják a ládából. Meg már visszamenőleg is rendeltem meg és tuti bevételi forrásnak számítok. HL!,HL!,HL!léciléciléciléciléci (Szőke nő a családban?! – Reiker)

Mondjuk 3000ért megvenném, de nem láttam sehol, csak Generationst.

Csá!!!

Hű olvasótok: kujanCShi

Ahoj, ahoj!

Kövezzetek meg, de nekem a CoVboy óta most tetszik először igazán az újság! Én mondom, ennek a Reikernek vagy kinek van stílusa, de tényleg, újra vannak jó kis kövér betűs „belepofázások" a cikkekbe meg minden ilyesmi... (Remek indítás. 576-os hagyományokhoz hűen még véletlenül sem aktuális a téma... – Reiker) Jó az is, hogy kigyomláltátok a zenei meg jogi meg egyéb bohókás rovatokat. Ja, és a Rózsaszín Oldal is marha jó :)! Fú, látom ám, hogy a Tomb Raider 3 meg a Soul Reaver 2 meg az Oni (!ANIME!) kétezer forint... egész jó, talán lesz eredeti játékom is...

Amúgy jó az új értékelés is. Örülök a kérdőívnek, ez azt jelzi, hogy érdekel titeket a véleményünk. (Azt is írjátok majd bele az 576-ba, ha vége, hogy melyik játéktípust szeretjük a legjobban! Kíváncsi vagyok...) (Készül a teljes kiértékelés; mi is kíváncsiak vagyunk, mert – meglepetés, - érdekel bennünket a vélemények. – Reiker) (Amúgy én az RPG-t szeretem meg a stratégiát, szóval mindent, ami körökre osztott... :) (Kaloda, esetleg?! – Reiker :) de a legkirályabb akkor is a Colonization! :) Szóval így tovább, persze ne bízzátok el magatokat, khm, meg ha rám hallgattok, több (Cenzúrázva – utalás a „Rózsaszín Oldalak" hölgyeire. – Reiker) meg ilyesmit raktok az újságba, az mindig jó.

Erőt, egészséget meg minden ilyesmi:

------ Andris

U.i.: Sál, sapka! :)

U.i.4.: Majdnem elfelejtettem a viccet:

- Halló, illem-, és tánctanfolyam?

- Ló****t! Csak illem!

(Ezt csak picit cenzúráztuk, mert különben értelmét vesztette volna. KOMOLYAN: Elnézést mindenkitől, akit érzékenyen érintett a trágár csattanó. Moravia és Esterházy is megengednek maguknak efféléket, pedig ők „szépirodalom". - Reiker)

(Lehet, hogy régi, de én komálom)(és hátha valaki nem ismerte)

U.i.5.: Legalább annyit mondj magadról, hogy milyen ÉTELEKET meg ITALOKAT meg filmeket meg könyveket (na jó... és hogy milyen játékokat :) szeretsz, de tényleg, ez érdekel. (Játékokat múltkor kitárgyaltuk, az irodalmi és zenei ízlésem érdemi tálalásához pedig rövid lenne ez a Csevegő. Ugorj be a szerkesztőségbe, ha a környéken jársz; megvitatjuk. A lapzárta hetét leszámítva egész értelmesen lehet velem beszélgetni. – Reiker)

Csá,Reiker!

Azzal szeretném kezdeni, hogy ismét nagyszerűt alkottatok!

Minden szép, és jó egy dolgot kivéve, még pedig az oldalakon a számok feltüntetése teszem azt a csevegő világoskék hátterén a szürke felirat. Tetszik viszont a múltkori szám harmadik oldalán a két kisbetűs sziporka. 1996./1. számtól kezdve veszem a lapot. Szeretnék egy stáblistát, és hozzá stábfotót. (Én meg békés, nyugodt öregkort. – Reiker) Nagyon jó a lap, de tényleg. A képaláíras témáról, csak annyit, hogy szerintem jópofa volt. Újra bekellene vezetni és poszter,poszter,poszter ;) Neked sok szerencsét a főszerkesztősséghez örülök, hogy te vezeted a csevegőt kívánom, hogy még legalább 5 évig te maradj a főszerkesztő. Üdvözlök mindenkit, csá, az erő legyen veletek!

Dj Andrew

Stáblista-petícióra, minden kedves érdeklődőnek: jövőre lesz. Addig talán sikerül megborotválkoznunk... - Reiker

Csá rövid leszek mert órám van.Az újság király.(2 éve vagyok előfizető :-)).Tetszik az új dizájn !!!
GYZ-nek üzenem hogy kb 121 gomba van :) (unatkoztam) röviden ennyi.Csá !!! (Lécci tegyél be a Csevibe hagy villogjak a haverok előtt)
Előre is köszi !!!
[MDK]T-BoNe

Na csőtészta, alá Majka.
Megjött az e havi 576 Kbyteom. Belevágok. Leírom nem túl rózsás (...és a levél hosszára való tekintettel, erősen megnyirbált... - Reiker) tapasztalataim.
Poszter? Miért nincs? Legalább a kérdőív hátuljára egyet rakhattatok volna, hátha valaki nem akarja beküldeni... (Az a valaki egy GONOSZ ember!!! – Reiker) Ő Jó-jó tudom, hogy ezzel a kérdőívvel az újságot tehetjük jobbá, és szebbé meg stb, dehát akkor is. A poszter az poszter. Nem pedig kérdőív. Illene belerakni az újságba. (A kérdőívet meg visszaküldeni. - Reiker)
Amikor a „Hitmanfejes" 576 bevezetőjét olvastam, gondoltam ok. Tök jó az új design meg minden. Frankó. Erre következő honapban ugyanaz a bevezető majdnem, és jól belerondítottatok a vadonás új és egyben jól kinéző designba. Hát mondom szép dolog.
Rádásul új főszerkesztő, már megint. Nah ez legyen a legkevesebb baj, volt szerencsénk már egy párat megismerni :))
Nem tudom mi a francért kellett átváltani a 10-es skáálára... Tudom-tudom az indokokat de akkor is, a %-os érték sokkal meggyőzőbb, és jobban ki lehet emelni a különbségeket!
Miért kell mindent rendszeresen aláértékelni? Alá Warcraft Single, vagy UT2003? Többet érdemelnek! (Nem érdemelnek többet. – Reiker)
Ezeket én építő jellegű kritika címszó alatt mondom, csak nagyon felidegesített az utóbbi hónapokban ez az egy-két hülye húzás...
Egy dolog van, amit már régóta változatlannak tartok: A cikkek. És ez a leglényegesebb. A cikkek jók. De tényleg. Gratula hozzájuk, ezen a téren csak így tovább. (Persze a fentieket vegyétek figyelembe:)) Nekem személyszerint eléggé tetszenek. Na lehet, hogy más nem így van vele. Nem akarok senkit megsérteni, további jó munkát, és megígérem, az én kérdőívem biztos! megkapjátok. 100%. nem pedig 10 pont :) (Az értékelés szerkesztői berkekben már lerágott csont, felesleges próbálkozni. Változás persze lesz: el kívánjuk hagyni az „alpontszámokat" (Grafika, Szavatosság,...) is – semmi értelmük. – Reiker)
na csákóbrékó, a Scooter legyen veletek. (Bántottunk mi téged?! :(((- Reiker)
Atesz BCSről.

Hi!
Három dologról szeretnék írni, ráadásul hosszasan, úgyhogy bele is vágok:
1. újság: király. Design átlátható és (általában) szép.
2. Mp3 vagy eredeti cd? Nos, természetesen mindkettőnek megvannak a maga előnyei és hátrányai. Higyjétek el, én is szívesebben látnám otthon a több szekrénysort kitöltő eredeti audio cd-ket, mint csupasz, jellegtelen mp3 cd-ket. A probléma ott kezdődik, hogy ha csak a legjobban szeretett muzsikákra adnék ki pénzt, akkor is több százezer Ft-ot fizetnék. És akkor még nincs számítógép, szoftver, op-rendszer stb. Finoman fogalmazva nem a magyar fizetésekhez van igazítva. Mindegy, talán majd a mi béreink is mennek egy kicsit felfelé... Addig meg marad a jó öreg mp3... (Eddig egyébként 1 db eredeti cd-m van, a Faithless - Reverence. Egy hete vásároltam az 1996-os kiadású anyagot, és így is 4890 Huf-t fizettem. Kérdem én: ez normális?) (Az. És dicséretes is. – Reiker)
3. Egy nagy kéréssel szeretnék hozzátok fordulni. Ti egy picit többet interneteztek és jóval több oldalt ismertek, mint én. A kérésem: tudnátok olyan címet adni, ahol egy hatalmas Faithless-őrült tábor gyűlt össze? (A faithless.poptopix.com ill. a www.harmone.com/bands/f/faithless.html elég terebélyes portálok; elképzelhető, hogy jó kiindulópontok. – Reiker) Ráadásul letölthető albumokkal? (Ráadás nélkül :) – Reiker) Maga lenne a paradicsom... (Mellesleg a 2. pontban kifejtett véleményem odaszúrása nem véletlen, hanem egyfajta kibújás az alól a válasz alól, hogy „Vedd meg bótbe!" Már csak azért is, mert a nevezett együttes két remix albuma és kislemezei egyáltalán nem kaphatóak sehol. (Hitelkártya lenyúl fatertól, interneten rákeres, megrendel. – Reiker) Ezért fontos szempont az, hogy az esetleg megadott oldalakon mp3-letöltés legyen.)
Egyébként meg kötelességetek segíteni, mert előfizető vagyok!!! :-))) És ha nem vagytok hajlandóak, akkor irgum-burgum!
Na, ennyit mára! Legyetek jók és szobatiszták!
Nappeti

Szevasz Reiker!
A 2002 októberi 576kbyte-ot a kezemben tartva óhatatlanul is megfogalmazódik bennem a gondolat: megvegyem-e a következő számot egyáltalán? (Ha megfogalmazódott, a válasz egyértelmű: NE. – Reiker)
Megrökönyödve vettem át az újságostól. Először rá sem ismertem és szólni akartam, hogy én 576-ot kértem, nem ezt. Mert mivé is lett kedvenc újságom? Sajnos azt kell mondjam a Cowboy távozása után fokozatos hanyatláson mentetek keresztül a dizájnot és a cikkek hangulatát illetően. Hol vannak a poénok, melyek sóként-borsként fűszerezték az írásokat? Hol van az a régi „kilóbájtos" külcsíny, ami már messziről felismerhetővé tette a lapot az újságosbódé üvege mögött? SzJVC hősiesen tartotta magát, igyekezete még látható volt a lap arculatán. Talán Ő volt az utolsó főszeri, aki még tiszteletben tartotta az 576 logót. És most itt a jelen. Nem akarlak megbántani kedves Reiker, nem ismerlek, biztos jó fej vagy és igyekszel is rendesen átugrani a szerkesztéssel járó akadályokat. De ez a görcsösség, amivel mindenáron újítani akartok, szerintem nem vezet sehová.
(Blablabla. Innen elpárolgott vagy 8000 karakter. Mondom, god mode. Pimasz, szemtelen, udvariatlan alak vagyok. – Reiker)
Bármennyire is agyalok, kellemes dolog nem jut eszembe a kezemben tartott októberi számmal kapcsolatban. Leszögezném, hogy nem rontottam el a hasam és nem keltem bal lábbal, a fenti gondolatok nagyrészt a szeptemberi-októberi 576 lapozgatása közben jutottak eszembe. Öcsémmel '93 óta minden számot megvettünk, de ilyen mélyponton még soha nem volt a kedvenc újságom. Minden főszerkesztő elnöklete alatt voltak ugyan kisebb hibák, melyek nem nyerték el a tetszésemet, de ennyire sok negatívum még soha nem volt egyszerre.
Üdv: Rob, Kecskemét

Kedves Rob!
Rengeteg másik lap vár arra, hogy a karjaidba vesse magát. Ha ennyire nem tetszik a KByte, szerintem ne kínozd magad. Ez nem a te újságod...
Tisztelettel,
Theodore Reiker

Hello Reiker
Először is had gratuláljak, mivel 4 számnak te voltál a főszerkesztője és az idén ez rekord.
Szerintem, az lenne a legjobb, ha nem lenne pontozás (ha ez lett volna nem lett, volna warcraft III. probléma). Ha egy játékot lepontoztok mindig lesz olyan, akinek nem fog tetszeni a pontozás. Ha nincs pontozás csak leíráshalmazok más utat, jártok be, mint a konkurencia és gond sincs.
Üdvözlettel: Lio De Jambo

Zseniális. De Jambo a mi emberünk. Kár, hogy az olvasótábor ELEVENEN megnyúzna, ha nem pontoznánk, mondván: „Kinek van kedve ELOLVASNI a cikkeket?!" :o))) - Reiker

Üdv MR Reiker,
Had kezdjem a levelem a nyali szöveggel:"Már 4.5 éve veszem az 576-ot."-és ez igaz is, így már csak beteszel a csevibe!:))) Írtátok hogy építő kritika kellene: hát igyekszem nem csalódást okozni Vader Nagyur-alias Reiker. Szerintem sokan gondolkodnak úgy mint én ezért most őket is képviselem:)).
1, Leszögezem, hogy az újságotok JÓ, NAGYON IS JÓ, valahol 10/9 pontnál lenne nálam!
2, Sokan sírnak a BETŰHIBÁK miatt, pedig hát emberek vagyunk, mi is tévedünk, hát még a nyomdagép....:))
3, OLDALHÁTTEREK: Ez az,ami speciel nem tud izgatni. Kedves olvasók! A LÉNYEG A SZÖVEGES RÉSZBEN ÉS A MELLÉKELT KÉPEKBEN VAN,nem a háttérben!!!
4, KIÉRTÉKELŐ CELLA: a, NEM JÓ AZ AZ ALAKJA: Olyan ami mindenkinek jó lenne, nincs! Amúgy NEM MINDEGY??????
b, A %-os PONTOZÁS: Ez a játék értékét befolyásolja, de ez a cikkíró magánvéleménye is, szóval egy közelítően helyes adat...Amúgy mindenki eldöntheti:Játszik/NEM játszik a GÉMMEL.
5, OLDAL SZÍNEK: Higgyétek el, amit ép szemű ember el tud olvasni, az nem a bugyirózsaszín, esetleg citromsárga háttéren múlik. Akinek mégis gondot okoz, az:
I.Tanuljon meg olvasni!
II.Olvasson lámpa mellet, nem vaksötétben!
III.Menjen el a szemészhez szemüvegért!
6, KÉPALÁÍRÁSOK: Én szeretném ha lennének, de erőltetni kár! Sejtem miért nincs most annyi: tudniillik a cikkíró kb. 0.5-1 hónapon át nyúzhatja a progit, ezalatt meg a jobb művekből nem kerül elő sok vicces bug(remélhetőleg), vagy abszurd szitu!
7, GYENGUS PROGIK: Szerintem a 4 pont alatti progik nem létjogosultak a kedvenc újságomban! 10 olvasóból max 1-2, ha elolvassa!
8, EGYEBEK:(CD,poszter,Eszter:)) Ha van, van ,ha nincs nem gáz! Azt gondolják végig az olvasótársak, hogy egy bármilyen CD melléklet vagy 300-400 Ft-al megdobná a jelenlegi árat/újság.És nem is mindenki örülne mondjuk

egy fullos DIABLO 1-nek!(Nekem már megvan:)))!)
Utolsó témám adult lesz ,innen a kiskorúak és kedves anyukák, NE olvassanak!
MONDOM NE OLVASSANAK!!!! LÁTOM ÁM AZ ÁLSZENTEKET!:))))
9, ANIME,MANGA,HENTAI:Sokan szeretik néhányan nem (Legalábbis ezt mondják!),de nekem nagyon bejön! Örömmel láttam hát Balage lelkesedését a RÓZSASZIN OLDALAK kapcsán. Végülis ez is a játékok egyik típusa!!!! Én hiányoltam is! Remélem ,Reiker, engeded Balage-nak, hogy ő legyen a téma főnöke, mert megérdemli! Ha kell én is besegítek a cikkírásban ebben a témában(EZ KOMOLY)!
Az anyukáknak még azt üzenem, hogy a mai 10 évesek elégge tájékozottak e téren, ÉS NEM A GÓLYA HOZTA A GYEREKET SEM, IGAZ kedves szülő elvtárs?????:))
++++ Én meg nagyon szenvedek attól, ha kedvenc magazinomban gyermeteg LEGO-s vagy Loony Toons-os program van! NEKEM MIÉRT NEM REMEG A SZÁM SZELE???-mert megtanultam tűrni! Ez nem a DÖRMÖGŐ DÖMÖTÖR, NICHT ZÓ?
Amúgy vannak a sexnek elfajzottab műfajai is: SM,Animal,stb Summa summarum, 2-3 oldal nem sok(más is kap ennyit!!!), én kívánom, hogy legyenek RÓZSASZIN OLDALAK ,és fenntartom, hogy segítek, ha kell, a cikk léte érdekében akár ingyért is!:)))
Szóval az újság úgy jó most, ahogy van, csak így tovább!
Az ERŐ legyen veletek!
Saáry'DARTH MAUL'Gergely
P.S.EZT TEDD MÁR BE A CSEVIBE!KÖSZI!

Beraktam, mert Maul határozottan jót tett a közérzetünknek, elsősorban az **576 online** fórumain kifejtett tevékenységével. Kedvenc hozzászólásunk Gergelytől:

Most irok egy minta levelet, amit csinte minden honapban lehet olvasni a csevíben:
„Tisztelt Sir REIKER,
Megjott az ujsag, de nem tetszik, el is mondom miert: Hianyolom a dolt betuket. A jatekot cimet meg miert nem felkover ,times new roman stilben, 36-os betumerettel irjatok? EZ NEEEM JO! Hol van az ajandet G.I.JOE figura..... Vagy azt a PC Guru igerte volna? Most mit adok nevnapra az ocsemnek? Az oladlak szine csapnivalok, legyen inkabb minden lap hattere harant-csikol, keresztbe kockas, atlosan hullamos,kek es lila. Es mi ez a lapminoseg? ha vizes kezzel fogom meg a boritot, kilyukad, sot ha beleteszem a tuzbe , meg el is eg! Hogy lehet ez. A multkor benne hagyta a haverom a Gurut a nadragja zsebeben,mikor az anyja kicentrifugalta, es teljesen sertetlenul vette ki. Na EEEEZ VALAMI!
Betuhibak: Hat az agyam eldobom, akkora szamar hibak hemzsegnek minden oldalon! Igaz, hogy etto fuggetlenul en tudnam jol is erteni, ami oda van irva, de en minden kis bakiba belekotok! Na, ha ez igy megy tovabb, akkor az 576-ba fogom csomagolni az uzsimat, hacsak addig at nem tertek az olmos festekre, mert akkor mar ara sem lesz jo!
CSőkulcs,
EGY TIPIKUS ELEGEDETLENKEDO OLVASO."

Isteni volt. Tökéletesen ragadta meg egy átlagos levél esszenciáját :).
Egy másik kedves ismerős, Shadowboy is benézett – neki köszönhetitek pl. a *Project Entropia* előzetest, mivel ő volt az a bátor hiró, aki elküldte nekünk a beta CD-t... egy Olvasó, aki tesz valamit a lapjáért. (Címet te is küldhetnél, szeretnénk valamivel viszonozni a gesztust.)

Nem is tudom, hogy mit kéne írni bevezetőnek e levélhez. Ugyanis elég hosszúra tervezem, és akkor már illik bevezetőt írni. Olyan régóta nem írtam már nektek, hogy szinte már el is felejtettem, hogyan kell az ilyet. Mármint bevezetőt írni. Ebben is látszik, hogy nem könnyű a dolgod. A legújabb szám 1. oldala csak a Haegemoniáról szólt, és mégis valami egész másról. HANGULATA volt, és akárki akármit mond, ez a jó újság, és ez a JÓ JÁTÉK(!!!) titka. Igazi hangulatot viszont nem lehet megrendelésre prezentálni, akármennyit fizet a fejlesztőknek az EA, vagy bármelyik más óriás. És ha megkérdeznek egy igazi játékost, hogy mi a kedvenc játéka, mit fog válaszolni? Lehet, hogy egy 10 éves játék, gagyi grafikával, gagyi játékmenettel. És mit tesznek erre a „hozzáértő" gamerek? Kiröhögik. Hülyének nézik. Aztán leülnek játszani a legújabb csodával, ami 1-1,5 hónap múlva a többi sorsára jutott játék mellett lesz valamelyik polca legmélyén. Na jó, mostmár abbahagyom, mindezt már megfogalmaztad helyettem a Recenzióknál. Ha rajtam múlna, MINDEN játékfejlesztőnek kötelező olvasmánnyá tenném. Hm, most, hogy visszaolvastam eddigi irományom, rájöttem, hogy elég furcsa módon szövögetem gondolataimat, úgyhogy ezt a részt most le is zárom. Következzen a második rész.
Figyelem!!! A Shadowboy & Co. bemutatja a MÁSODIK RÉSZT!!! (innentől lassan olvass, átérezve minden szó jelentőségét) Csönd volt. Egyedül ültem a mezőn. Éreztem a természet lüktetését, az élet jelenlétét. Lassan közeledtem a harmóniához, az emberi lét legtökéletesebb pillanatához. Ekkor valami megzavart. Lassan kinyitottam a szemem, és a távoli ködből egy alak rajzolódott ki. Egy futár volt, amit errefelé, Ghandaí-konshó ősi területén ritkán látni. Már alig volt tőlem 100 méterre, amikor utolsó levegővételével átadta a reá bízott üzenetet: „GyZ visszatért!!!". És összeesett. Bizsergés futott át a testemen. No nem a szolga halála ébresztette fel bennem az érzést, hanem valami sokkal magasabb, sokkal tisztább ok. Azonnal visszatértem a kolostorba. (mostmár olvashatod rendesen) (Innen elment sok betű, már a negyedik oldalon járunk :(. – Reiker)
Apropó, egy ötlet a Csevegő javítása érdekében: a hónap legjobb levelét megjutalmazhatnátok vmivel (persze nem a Csevegő oldalain való szereplési lehetőségre gondolok, hanem valami egyébre). Tudom, hogy hülyeségnek hangzik, de talán mindenki jól jár (kivéve Téged:).
Akkor most egy picit a címlapról, mint a lap szerintem egyetlen, nem kiforrott részéről: egy picit „stabilizálni" kéne! Én örülnék neki, ha így maradna, mint most. Egy szép kép a hónap játékáról (bár gondolom november hónap játéka is ez lesz:), és oldalt a fontosabb címek. Amikor először megláttam, azt hittem, hogy véletlenül egy 10 évvel ezelőtti számot küldtek, és ez JÓ!!! Nem győzöm hangsúlyozni, a nosztalgia fontos, és ha valami, akkor EZ az, igaz, egy picit modernebb formába öntve. Persze lehet, hogy ezzel a véleménnyel egyedül vagyok. Akkor most megint ugorjunk, vissza a Csevegőhöz, mégpedig Geronimo úr 2. leveléhez. A tudományos részhez. A Semmiről való társalgása már-már Douglas Adams-i magasságokba (mélységekbe?) szárnyalt, már csaknem elérte a „négy avagy a hat-e a nagyobb?"-szintet. (Ehhez azért hozzá kell tenni, hogy én kezdetben bárgyú módon 6-párti voltam, de aztán ráébredtem az igazságra! Igaz, hogy már az elején rossz volt a kérdés, hiszen csak 1 hatos és 1 négyes közötti arányokat vizsgálták, holott számos különböző 4-esről és 6-osról tudok, és bizony megsértődtek annak hallatán, hogy általánosították őket. Szóltak is az ombudsmannak.)
Én úgy vagyok vele, hogy nem minden büdös, ami Semmi, még nagy
Semmiből is van büdös (nihil unhygienicalis), és nemesített (nihil domestos, ismertebb nevén Domesz) fajta. Bár egyes kutatók állítólag találtak egy harmadik, titokzatos Semmi-fajt (nihil parfume), ami kifejezetten illatos, ezt a hírt a Nemzetközi Semmi Figyelők Szervezete, kacsának titulálta.
Akkor erről ennyit. Végezetül a szokásos „nehogy berakjá' a csevibe (mostmá' biztos berax, me' én olyan vicces gyerök vagyok)", meg „maradok hű előfizetőtök", meg „ha bentleszek kaptok sört, hideget". Én nem leszek ilyen álszent, NE rakjatok be (Mostmár biztos beraksz). Ha pedig netalántán tényleg beraknátok, kaptok tőlem fejenként egy rekesz (na jó, kettő) sört. Hideget. Maradok hű előfizetőtök:
Shadowboy

Nem a sörért vagy bent, de most már nincs visszaút :).

A birkákat lelövik ugye ?
Ebben a játékban holt biztosan. De az is lehet, hogy túlélő késsel nyiszakolják ketté, vagy mindent letaroló szőnyegbombázást zúdítanak a nyakukba. Hogy kik ? Hát az ellen-birkák. Nem-nem, ez teljesen komoly ! Mire a játék végére érünk alig pár öldöklésben megfáradt, halvány bégetés töri majd meg a ciripeléssel tarkított andalító madárcsicsergést. Hogy, hol ? Hát mi sem természetesebb, mint valós 3D-
s bolygóinkon , saját engine-nel hajtott javában készülő játékunk keretein belül. Csapatunk (Grandpace) nem rég alakult ,de napokon belül kész lesz a demója a játéknak. Bővebb infó + sok-sok bamba birkát a : www.grandpace.com oldalon találhatsz.
Figyelem ! A demó elkészítése során 3 birka 8 napon túl, 12 pedig kisebb sérüléseket szenvedett. Idegorvosi megfigyelés alatt 42 db állat tartózkodik, plusz a játék készítői.
Egy kis kérés a végére : Ha nem foglal túl sok tintát szeretnénk bekerülni az újság hírei közé, mint „Íme egy új magyarszki játékfejlesztő sztahanovista brigád." Így legalább már egy cikk lenne a sajtóalbumunkban amit a csajoknak szoktunk mutogatni. Cserébe 2 kiskorú túszt (természetesen birka-túszt) hazaengedünk.
Előre is köszi.
Üdv: Hardi Balázs
Communicator (Na nem Nokia, csak amolyan mezei)

A BENEVOLUSZ LEKTOR FIGYELMÉBE

A beérkező literatúrát mindennemű korrektúra nélkül tesszük közzé!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK DECEMBER 12.-ÉN JELENIK MEG.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 Bp.Pf.:24 Tel.: 369-26-86

West End City Center Jókai Mór sétány 47. Tel.: 23-87-256	Mammut 2 Bev. Központ Széna tér 3. emelet Tel.: 345-80-76	Nagyker Budapest 1042 Árpád út 112. Tel.: 369-26-86
Árkád Üzletközpont Örs Vezér tér Tel.: 434-8076	Pólus Center Center Court 237 Tel.: 419-41-17	Campona Főbejárattal szemben Tel.: 424-3-424

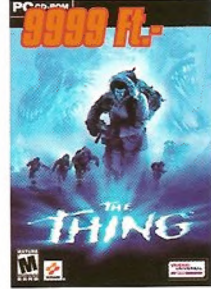
PC CD ROM

007: NightFire	12999.-
3. 2. 1. Smurf	5999.-
A Rettegés Arénája / The Sum of All Fears	9999.-
Age of Empires : The Conquerors	7999.-
Age of Empires Gold Edition	7999.-
Age of Empires	3999.-
Age of Empires II – The Age of Kings	11999.-
Age of Empires II Gold Edition	12999.-
Aileen's Artifact	10999.-
Aladdin : Nasira's Revenge	4999.-
Alice	3999.-
Aliens vs. Predator 2 – Primal Hunt	7999.-
Aliens vs. Predator 2	9999.-
Aliens vs. Predator Gold	1999.-
Alone in the Dark IV	3999.-
Alpha Centauri	2999.-
Flanker 2.0	3499.-
Flight Simulator 2002 PRO	22999.-
Flight Simulator 2002 Standard	16999.-
Frontline Attack	10999.-
Gabriel Knight 3	2999.-
Games Action Pack (Metal Gear, Crimsons Skies, StarLancer)	9999.-
Gangsters 2	4999.-
Ghost Recon Collector's Pack	10999.-
Global Operations	12999.-
Goofy Skateboarding	7999.-
Grand Prix Legends	1999.-
Grand Prix World	4499.-
Grandia II	7999.-
Ground Control + Dark Conspiracy	1999.-
Gunman Chronicles	2999.-
Haegemonia	9999.-
Half-Life	2999.-
Half-Life Generation 3	9999.-
Racing Madness 2	7999.-
Rayman M	3999.-
Red Alert	3999.-
Red Alert 2	10999.-
Red Alert 2 – Yuri's Revenge	6999.-
Resident Evil 3	2999.-
Risk II	4499.-
Riven	3999.-
S.W.I.N.E.	7999.-
Sacrifice	2999.-
Salt Lake 2002	11999.-
Scooby Doo	3499.-
Shogun – Mongol Invasion	6999.-
Shogun: Total War	3999.-
Sid Meier's Sim Golf	13999.-
Silent Hunter II	9999.-
SimCity 2000	2999.-
SimCity 3000	3999.-

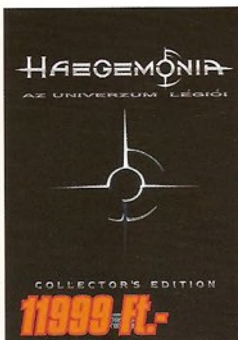


















Anno 1602	3999.-
Aquanox	2999.-
Arcanum	2999.-
Archangel	7999.-
Baldur's Gate – Shadows of Amn	12999.-
Baldur's Gate 2 – Throne of Bhaal	7999.-
Baldur's Gate 2	7999.-
Batman Vengeance	10999.-
Beach Life	9999.-
Bicycle Board Games	4999.-
Bicycle Card Games 1.0	4999.-
Bicycle Casino 1.5	4999.-
Black & White – Creature Island	6999.-
Blood Omen 2	9999.-
Bugs Bunny & Taz : Time Busters	7999.-
Buzz Lightyear	4999.-
C&C Renegade	12999.-
Caesar III	1999.-
Capitalism II	9999.-
Championship Manager 00/01	3999.-
Championship Manager Season 01/02	9999.-
Clive Barker's Undying	3999.-
Close Combat	3499.-
Combat Flight Simulator 2 WWII	9999.-
Commandos 2	10999.-
Cossacks – The Art of War	7999.-
Cossacks	7999.-
Crazy Taxi	7999.-
Cultures 2	10999.-
Daikatana	1999.-
Desperados	5499.-
Deus Ex	5999.-
Diablo	1999.-
Diablo II	HÍVJ!
Diablo II – Lord of Destruction	HÍVJ!
Die Hard: Nakatomi Plaza	9999.-
Divine Divinity	6999.-
Donald Duck: Qu@ck Att@ck	4999.-
Dungeon Keeper Gold	2999.-
Dungeon Siege	13999.-
E.T. The Extra Terrestrial	7999.-
Earth & Beyond	13999.-
Emperor : Battle for Dune	7999.-
Emperor : Rise of the Middle Kingdom	9999.-
Empire Earth	7999.-
Etherlords	10999.-
Europa Universalis II	9999.-
EverQuest Gold Edition	9999.-
F.A. Premiere League Stars 2001	3999.-
F1 2002 (EA)	12999.-
F1 Manager	3999.-
Fallout Tactics	4999.-
FIFA 2002	12999.-
FIFA World Cup 2002	12999.-
Fighter Pilot	2999.-
Fighting Steel	3999.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	12999.-
Heroes of Might and Magic IV	10999.-
Hitchcock	2999.-
Hitman 2 : Silent Assassin	10999.-
HomeWorld	1999.-
Hotel Giant	10999.-
Icewind Dale	4499.-
Industry Giant II	10999.-
Industry Giant	4999.-
KA-52 : Team Alligator	2999.-
King of the Road	7999.-
Knights and Merchants	HÍVJ!
Kohan : Immortal Sovereigns	7999.-
Largo Winch	10999.-
Legends of Might and Magic	2999.-
Lego Creator – Harry Potter	11999.-
Lego Football Mania	7999.-
Lego Racers 2	6999.-
Loch Ness	10999.-
Luftwaffe Commander	3499.-
Matt Hayes Fishing	10999.-
MechCommander 2	6999.-
MechWarrior 4	6999.-
MechWarrior 4 – Black Knight	6999.-
MechWarrior 4 – Inner Sphere Mech Pak	4999.-
Medal of Honor : Allied Assault	12999.-
Medal of Honor : Spearhead	HÍVJ
Michael Schumacher Kart Racing	9999.-
Midtown Madness 2	7999.-
Might and Magic IX	10999.-
Monopoly Tycoon	10999.-
Monsters, Inc. : Scare Island	7999.-
Morrowind	6999.-
Moto Racer 3	11999.-
Motocross Madness 2	7999.-
MS Pinball Arcade	5999.-
Myst Trilogy	9999.-
NBA Live 2001	3999.-
NBA Live 2003	12999.-
Need for Speed 4	3999.-
Need for Speed III	2999.-
NHL 2001	3999.-
NHL 2003	12999.-
Nicktoons Racing	2999.-
No One Lives Forever	2999.-
Nuclear Strike	2999.-
Pandora's Box	5999.-
Panzer Elite Special Edition	5999.-
Pearl Harbor : Zero Hour	2999.-
Peter Pan Activity Centre	6999.-
Pharaoh	2999.-
Platoon	HÍVJ!
Populous	2999.-
Prisoner of War	10999.-
Project EDEN	9999.-
Quake III Gold	7999.-
Sims : Deluxe Edition	12999.-
Sims : Hot Date	6999.-
Sims : House Party	6999.-
Sims : Livin' it Up	6999.-
Sims : On Holiday	6999.-
Sims : Online	HÍVJ!
Sims : Unleashed	6999.-
Sims	9999.-
Snow White Princess	7999.-
Soccer Manager	5999.-
Soul Reaver 2	9999.-
Spider-Man : The Movie	12999.-
Sports Car GT	2999.-
Star Wars - Jedi Knight II	5999.-
Star Wars - Starfighter	11999.-
StarCraft + Brood War	2999.-
Stuart Little	7999.-
Sub Command : Akula Seawolf 688i	12999.-
Sudden Strike II	9999.-
Sudden Strike	5999.-
Superbike 2001	3999.-
SWAT 3	1999.-
Tarzan Action Game	4999.-
The Thing	9999.-
Theme Hospital	2999.-
Theme Park Inc.	3999.-
Theme Park World	3999.-
Throne of Darkness	2999.-
Tiberian Sun	3999.-
Tomb Raider Chronicles	4999.-
Total Club Manager 2003	12999.-
Totally Flying Compilation	7999.-
Totally Rollercoaster Compilation	3999.-
Totally Tonka Compilation	3999.-
Toy Story 2	4999.-
Traffic Giant Gold Edition	7999.-
Train Simulator	12999.-
Trains and Trucks Tycoon	7999.-
Trespasser	2999.-
Ultimate Quake Pack	12999.-
Unreal Tournament	4999.-
Warcommander	10999.-
WarCraft II	1999.-
WarCraft III	7999.-
Warlords Battlecry II	9999.-
Wolfenstein Special Edition	7999.-
World War 3 : Black Gold	10999.-
Zeus	1999.-
Zoo Tycoon – Dinosaur Dig	6999.-
Zoo Tycoon	9999.-

PERIFÉRIÁK

Gamepad-ek	4499.- tól
Joy-ok	5999.- tól
Kormányok	9999.- tól



Az árak 25% ÁFÁ-t tartalmaznak! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

HAEGEMONIA

AZ UNIVERZUM LÉGIÓI

